

遊戲誌專題-All About SNK 對戰格鬥！！
Game Players magazine
遊戲誌
140
2000.11.17
隨書附送
遊戲誌動感VCD
ETERNAL ARCADIA
空賊導航書 第三冊
BLOOD THE LAST VAMPIRE
巨型海報
徹底攻略
Tricolore Crise／天誅 貳
RING OF RED／風來之思寧2
NAPPLE TALE~Arisia in daydream~
SD GUNDAM GGENERATION-F／KHAMRAI神來
立体忍者活劇
天誅弐
Tenchu 2
TM
新GAME推介
Quake III
售價港幣35元正
4 895011 311407
© ACQUIRE Corp.

編輯揭示板

病情越來越嚴重的小璘——

☆最近發覺失憶症越來越嚴重了，只要一睡醒，就會忘記昨天發生過的事……到底該怎辦好呢？
☆減肥餐看來也相當豐富哩！（有小璘最喜歡吃的薯茸）初時還以為是又細份、又無味的。得閒的話相信都會多到那家店買飯吃！（笑）
☆在「那次」忘了問「那人」一個問題，就是：「如果那時『遇到如意的事』，你是否會當我是最好的朋友呢？」

風來人的悠悠蕩蕩

◆ 再現了……我以後也不再駕駛高達！
◆ 在思寧出現了後，小悠又變成了風來人~
◆ 不可以不稱讚一句…怪獸真系好勁……於各方面也是……
◆ 有可以哄我笑起來的事情我是可以笑兩個禮拜的！ ^ ^
◆ 勇者為了打倒魔王不斷地努力修行，但魔王不是笨蛋來的…他也會努力修行的，所以，勇者一輩子也打不倒魔王……
◆ 突然很想打籃球……在修頓見人家門波真的十分想上場啊！
◆ 多謝各朋友的生日禮物，雖然今年的生日沒有以往的快樂，但有喜歡的人在一起不是已經很足夠了嗎？
◆ 我想去學豎琴呢…哄自己睡也很不錯吧……
◆ 晚安……

AINHO事件薄~Vol.3

↕11月3日，正是筆者觀賞酒井法子演唱會的日子。雖然那時坐位視線面對著舞台的正中央，可是與舞台距離實在太遠了，大部份時間只能見到酒井法子的影子，要看她真正的樣貌，只能以場地左右的螢幕觀看，真的有點較為可惜，幸好她的歌曲實在非常動聽，也算值回票價！！
↕近期DC推出的《MSR》賽車遊戲（現市價$370）認真非常不錯！超真實美麗的賽道及車種，完全比得上別廠的《GT》系列。
↕得知時代廣場內全港面積最大的售賣電視遊戲店舖－E2，因租約期滿而結束營業，的確令不少玩家感到有點可惜...。
↕DC版《我的女神》限定版極為豐富，當中有美麗的貼紙、得意的印章、大大個抱抌等，推出時一定要購買回來。
↕筆者某位女同學到現在為止仍然未能將OFFICE 2000交還給我，莫非要等到2001年才願意？
↕近日筆者的某第二位女同學，做了一個個人網頁，可是她不懂得如何放上網絡到，要指教本人，但由於工作繁忙關係，到現在為止仍然未能教導她，在此說聲對不起！
↕開始覺得自己的編者話有點兒悶，毫無新鮮感...。
↕改革了，改革了...

隨風．風人瘋語

◆「哇！我的道具~加五呀！你隻死怪獸，害死我！」這句話是隨風在做《浪人思寧 2》時常常爆出來的句子...
◆ 嗯...原來隨風也不算是打鼓白痴呢！不過要有朋友幫我踏腳掣　^^||
◆ 唔...突然發現好多歌詞好應景呢...好想再去唱K！>﹏<
◆ 還有什麼想說呢！好像沒什麼了！該說的都說了，不該說的...當然就不會說啦！等你地心思思
◆ 有興趣可來信給隨風喲！kase_gpm@hotmail.com
◆ 今次登的圖圖是讀者送給隨風的kanon圖圖呢！謝謝小由由！^.^

在寒冷天氣下的咸旦仔！

◆一向有鼻敏感的咸旦仔，在每一個天氣的轉變期時，鼻子便會變得不聽話，有時真想把鼻子掉了去，好辛苦呀！
◆人的小宇宙如果能適當地發揮出來的話他的能力將會無法估計呢！
◆竟能將一星期的工作在兩日內完成，原來咸旦仔的小宇宙都幾厲害呀！
◆雖然能成功發放小宇宙，但身體好像已經無法承受這麼強大的威力………………呀呀！

IKI話：「‧‧‧‧」

◆由於「一件事」，令我今期的編者話前後作出了共兩次的修改。
修改前
◆愈來愈覺得自己不對勁，到底問題出在那裡？
◆很多時也明白不可一蹴而至，奈何現實卻不容這樣。
◆罷了！罷了！工程進行中，請勿打擾。
修改後
◆「天空海闊是無盡美夢，可惜只得一個破天空‧‧‧‧但願在你的遠方，可聽到這首歌‧‧‧‧但願用這一闋歌，來清洗心中我苦楚‧‧‧‧」
◆「死別已吞聲」原來是真有其事，眼看一個寶貴的生命在自己跟前消逝，令我頓覺原來世事一切也只是由一連串「巧合」所組成。
◆再見了。

MARKS過得平平無奇

這兩個星期裡，並沒有令筆者覺得特別的事情發生，只過了一些平平無奇、百無了賴的日子，毫無一點衝勁，真的白白浪費了兩個星期的生命。!_!

全力投入《大戰役》中的時雨：

◆ 今個月買咭買得好甘，荷包正在悲鳴，都係忍下手好……
◆ 不過有日文咭抽，真係好鬼吸引。
◆ 手指傷患未有好轉，所以繼續遠離《VOOT》。
◆ 缺乏行動力的問題必須解決。
◆ 又要準備下期，努力。
◆ 不過之前先讓我睡一覺……

迷失方向的羊咩 SAKURA KI

◇ 最近才看完LONG VACATION，真的是套非常好看的劇集^^::
◇ 近來身邊發生了很多事情，令在下感到迷失了方向>_<
◇ 在歡送痴心的那一晚，唱KARAOKE到了清晨^_^
◇ 在萬聖節當晚與數位同事外出，可惜感受不到往年的氣氛，但數人唱K也很好玩^_^
◇ 今期因為貪玩和精神不集中，以至出現不想看見的遲稿，對不起MS，在下會檢討檢討T_T
◇ 在一位好朋友的面前出現羞態，使到該位好友非常不好意思，場面十分尷尬，在此再次向好友說聲「對不起」，希望好友能原諒我T_T

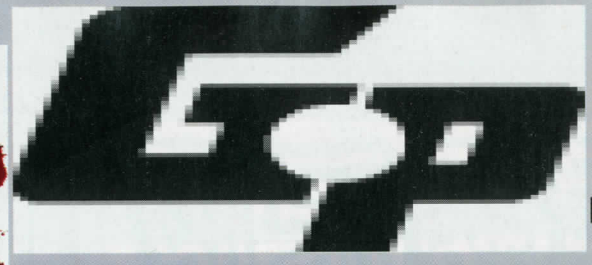
入廠後唔死得的MS話——

◆在139期出書的前一天…MS終於入廠進行維修，為時12 Hours…筆者仲未死得…
◆每次走到閻王面前…他總是不肯收留筆者…數數下…都有十幾次…
◆這兩星期裡發生了太多事…不論公私…弄得自己完全沒有精神…又時時做錯事…接著被人將軍…看來很快又要入廠…
◆原本想今次出GB的ROCKMAN X攻略，可惜…可惜…現為第二周目努力中…
◆KM2竟有惡魔城的歌…真可惡！害筆者墮入那個深淵…
◆TOE就快出…ROCKMAN X5又就快出…FINAL FANTASY I又接著要出…怎麼辦？！
◆今期書有七成時間在會議中渡過…命都短了幾年…還時常像鬼魂般飄來飄去…
◆相信大家都知道GPM將會分拆，筆者有幸負責其中一本（是PS），希望大家給多一些意見，我們很需要你們的支持啊！

悟空雙週話之「變」

◆遊戲誌將會進行大變身，筆者只有兩個字：「厲害！」。
◆「大力金鋼指」仍然沒有改變，仍是那麼強，厲害！
◆「新興」潮流這麼多年仍是不變，還是眾人所愛，潮流這東西真是……厲害！
◆肌肉和肥肉只是外人給的評語，自以為有改變體型只是自欺欺人，筆者覺得這東西依舊是一堆……肥肉，擁有這肥肉的人（包括自認肥仔的筆者）……厲害！
◆在接近書尾的日子突然接了一份麻煩的工作，而且在書尾亦終於病到，頭部熱力更達至華氏103度，雖是這樣，居然仍可將工作完成，厲害！（變身！超級撒亞人！）
◆筆者自問在遊戲界這行已滾動了十一個年頭，對很多事也看得很淡，對於近期多間遊戲店舖逐一結業，也不覺得是怎樣的一回事，因為世界是不斷轉變的。
◆原來還有人未完成工作，還以為筆者是剩下的稿件最多的一人，現在已變成其他人了。
◆今期病重，暫且收筆，下期見。





VOL.140

隨書附送攻略別冊+海報+
遊戲誌動感VCD

ETERNAL ARCADIA空賊導航書 第三冊
BLOOD THE LAST VAMPIRE巨型海報



2000年11月18日

GAME INDEX

(以遊戲類型及筆順排序)

遊戲類型解說

ACT .... 動作遊戲
ARPG .... 動作角色扮演遊戲
AVG .... 冒險／文字冒險遊戲
ETC .... 電子小說／其他類型遊戲
FIG .... 對戰格鬥遊戲
PUZ .... 智力／方塊遊戲
RAC .... 賽車遊戲
RPG .... 角色扮演遊戲
SLG .... 模擬／育成／戰略遊戲
SPT .... 體育運動遊戲
SRPG .... 戰略角色扮演遊戲
STG .... 射擊遊戲
TAB .... 桌上遊戲

職業特攻隊

NOTES FROM EDITOR

相信大家都知道，我們在12月將會分拆為《GAME PLAYERS PS》和《GAME PLAYERS DC》，其中的DC更是由JJ負責，若是大家有甚麼意見，不妨來信，因為我們真的很需要你們支持啊！至於推出日期；暫定於12中旬，詳情可參閱本刊有關的廣告，大家記住不能錯過。(MS)

次回預告

Wonder Swan Colour特集！

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆責任編輯／MS
◆執行編輯／時雨
◆編輯部／MARKS、小璘、IKI、悟空、隨風、Sakura-Ki、咸旦仔、小悠、痴心
◆特約筆者／赤目黑龍、阜林三郎
◆封面設計／ANDY LEUNG
◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業榊福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社　地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座　電話／2720-8888

GPM News Network

TEXT BY SAKURA KI
鳴謝gameplayers.com.hk

日 《JET SET RADIO》有新版本

如果讀者有留意的話，我們曾經說過世嘉的新類型ACT遊戲《JET SET RADIO》將會推出新版本。遊戲中角色的構圖看起來好像是2D的，但事實上是以3D多邊形所繪成的。畫面相當地細緻。玩家是一位踏著滾輔溜冰鞋的不法份子，在城市內的各處地區塗鴉。遊戲中也會出現殘暴的警察意圖逮捕玩家，遊戲表現十分之有趣。這個新版本的《JET SET RADIO》裡，開發小組除了加入了新關卡之外，也加入了新角色。而劇情內容也是全新的，壞人方面還將會有一位殺手登場。喜歡此作的朋友不要錯過。(SAKURA KI)





日 SEGA發展手提電話服務





手提電話的普及情度和發展，在近這幾年間發展得非常迅速，關於手提電話的科技亦日新月耳，例如好像WAP和imode等等的產品出現，手提電話並不只是一個通訊工具，也是一個資料收發的新媒介。由於這個市場有無窮的潛力存在，因此SEGA旗下的一家子公司NEXT-TECH，決定開發一套專門為手提電話使用者提供網路資訊傳送服務的系統。根據該公司的發言人表示，這個發展計劃名為NEX-COMPASS，因為NEXT-TECH對架設SERVER和設計相關軟件都有相當的經驗，所以在設計上有一定的好處。 同時NEXT-TECH公司表示計劃的初期會以保守的態度來經營，希望以最小的成本發揮最大的獲利，將來這個計劃亦會推行在亞洲和歐美各地。(SAKURA KI)

美 BleemCast再度延期

記得之前Bleem公司為PC開發PS的模擬器後，引起SONY一連串的法律行動，不過最後仍然獲得法律的勝訴。接著Bleem公司在E3上展出了一套可以在DC上執行PS遊戲軟件的模擬器BLEEMCAST，出來的效果竟然比利用PS2執行還要好。在接近該軟件發售的日期時，卻傳出了延期的消息，要到12月下旬才可以發售，這會連同其他對應軟件組合也被迫延期。由於產品仍未出街，因此SONY就算對此事不滿，不過仍然未可以進行一些法律行動。(SAKURA KI)

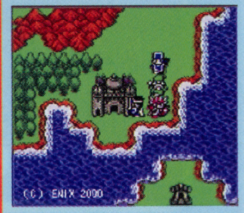
日 CAPCOM聖誕節攻擊

由於CAPCOM在今年年底的聖誕節商戰期間將推出多款的DC遊戲，因此SEGA旗下的網路商店D-Direct 已經決定要在12月舉行聖誕節CAPCOM慶典的活動，為APCOM即將發行的DC遊戲作特殊的包裝和贈送有關CAPCOM角色圖案的周邊商品。例如《Street Fighter IIX For Matching Service》方面，只要玩者在11月24日到11月25日期間預定這款遊戲的話，都可以免費得到一套由CAPCOM設計，有特別聖誕節圖案的VMS。另外，遊戲的包裝也會換成一些聖誕節模樣。如果玩者預定的是《Vampire Chronicle For Matching Service》和《JOJO's Adventure For Matching Service》，也同樣可以獲得CAPCOM的特別設計聖誕咭。(SAKURA KI)

日 GBC提升產品迎戰WSC

說到每年的十二月，都是各行業的一個重要商機，對於遊戲界亦不例外。看看今年最觸目的其中一項，是手提遊戲機之爭了。因為WONDER SWAN COLOR與《FINAL FANSTAY》將會和GAME BOY COLOR的《DRAGON QUEST III》直接對疊。由於早前液晶體顯示的零件缺乏，令到GBC減產了三成。為了十二月的大戰，任天堂不斷尋求零件的供應來源亦得到成果，預算在11月會回復到每月250萬部。不過GBC手上的武器並不只有《DQ3》，還會有《遊戲王 DUEL MONSTER 4》、《DRAGON QUEST 3》、《POCKET MONSTER CRYSTAL》與及《MARIO TENNIS》，且看看WSC的《FINAL FANTASY》如果地招架。(SAKURA KI)

日 最新民意調查!《DQ3》大勝《FF》



12月8日，GBC版的《DQ3》將會推出。而在幾乎同一時間，BANDAI的WONDER SWAN COLOR和WSC版的《FF》亦會在12月9日推出，究竟這兩個超級大作到底誰勝誰負呢?現在就為大家詳細分析一下。根據日本遊戲雜誌「FAMI通」所做的市場調查報告表示，《DQ3》的支持率竟高達67%而WSC版的《FF》就只得20%左右的支持率。原因是因為GBC在市場的佔有率遠比WS高出很多，現在GBC的用戶估計已經超過1000萬以上，而WONDER SWAN的用戶只不過有120萬左右。所以在遊戲軟件的銷售數字來講，GBC遊戲軟件的銷量當然會有較大的優勢。不過在有關手提主機的調查報告裡面，WONDER SWAN COLOR的支持率就和GAMEBOY COLOR相差不遠。而據日本一些遊戲零售商估計，由於BANDAI的《WONDER BORG》將會在12月7日正式公開發售，加上新主機和遊戲的推出。所以在今年年尾的商品戰之中，WONDER SWAN COLOR的銷量應該可以成功趕過GAMEBOY COLOR。零售商唯一擔心的就是WONDER SWAN COLOR可能會太受歡迎，而供不應求。(gameplayers.com.hk)

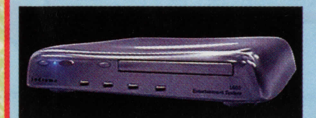
歐 歐洲DC上網服務範圍擴大!





由今年12月起，歐洲DC的網絡遊戲服務將會進入另一個新里程；屆時將有多5個歐洲國家可以享用DC上網及網絡遊戲的樂趣！自99年10月開始，歐洲DC網絡遊戲計劃「DREAMARENA」已經為英國、法國、西班牙、愛爾蘭、意大利等國提供服務，並吸引了近100萬人次使用；今次新增的5個國家則包括瑞典、芬蘭、瑞士、比利時、和荷蘭。網絡服務的擴展相信可間接提高DC在歐洲遊戲市場的佔有率。歐洲世嘉(SEGA OF EUROPE)方面表示，未來將會繼續把「DREAMARENA」網絡遊戲服務推展至歐洲其他國家。(gameplayers.com.hk)

美 這才是X-Box的真正對手LINUX家用遊戲機登場!!



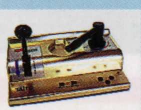
一直以來，大家也將注意力集中在PlayStation 2、Dreamcast、X-Box等機種之上，不過，正當大家正在想著哪一部主機最強之際，一部由INDREMA作製作的新家用主機原來已經接近完成階段，並將於明年春季發售！在現在這個遊戲市場之中，其實已經開始了一場家用遊戲機上網的戰爭，而Dreamcast則是現時的家用遊戲機之中上網功能最好的，不過，日後推出的「X-Box」將會是「Dreamcast」的大敵呢！不過，看來現在一個新的對手已經出現，那便是由「INDREMA」製作，以LINUX作基本的家用上網及多媒體遊戲機「L600」。如果大家對電腦有一定認識的話，一定會知道「LINUX」是一樣甚麼東西，不過，實際上認識「LINUX」的用家又實在不是很多呢！不過，這部「L600」是一部非常方便的家用多媒體主機，首先，他當然有上網的功能，另外，這主機是使用無線鍵盤，加上4個USB插頭，令主機本有很大的擴充能力。再者，這部主機是一部使用DVD PLAYER來運作的機體，遊戲方面，除了另外推出的遊戲之外，亦可以在網上DOWNLOAD遊戲，而使用DVD PLAYER的最大好處便是令這部「L600」成為一部乎全能的對應機體，用家同時可以用這機體來看DVD，而且就算家中不同房間之中裝有多部也好，上網也只會以一個ISP戶口計算費用，就好像有一台SERVER在家中一樣。

以下便是「L600」的基本配置：

600 MHz Processor
64 MB Fast Memory
Upgradable GPU Slide Bay
8/30/50 GB Hard Drive Option
100 Mbps Ethernet Port
1 S-Video In， 1 Out
1 Component HD Out
1 Stereo In， 1 Out (L/R)
1 Digital Audio Out (Optical)
4 USB Universal Ports
Integrated DVD Player
Wireless Keyboard/Mouse Option
Special "DV Linux" Distribution
Supports Mesa 3D， OpenAL and OpenStream(tm)
Next Generation nVidia GPU
MPEG2 Dual Stream HW Acceleration
HDTV Output Supports 480p， 720p， 1080i
3D Audio Converts to Optical Out
Integrated Gecko Browser and E-mail
MP3 Storage and Playback System
Enhanced Personal TV System

這部「L600」預計會在2001年春季發售，而傳言中的售價將會是美金299元，而依以上的系統及能力而言，這部「L600」將會是在「PlayStation 2」和「X-Box」的強勁對手，不過，事情會變成怎樣，真是要這部主機推出之後才可以知道呢！尤其是不知道有甚麼遊戲推出呢！(gameplayers.com.hk)

日 電車Go紀念，黃金之手制!!



為紀念一系列電車GO遊戲，製造商TAITO推出PS和PS 2專用電車GO黃金手制，限定發售，與THE BEST版電車GO同日發售。電車GO遊戲系列空前成功，遊戲自街機版之後移植到PS之上，同樣空前絕後，備受好評。有見及此，遊戲再以THE BEST版廉價推出，並於遊戲發售當日同時發賣限定3000個電車GO!紀念控制器，控制器對應PS 和PS 2。今次的專用控制器改裝自以前的電車GO!專用遊戲控制器，控制器外層塗上全金色，感覺豪華高雅，是一個黃金手制。電車GO黃金手制與THE BEST版電車GO!PROFESSIONAL同日發售，黃金控制器限量3000個售5800日圓，遊戲售2800日圓。

(gameplayers.com.hk)

日 SQUARE鉅著BOUNCER發售日期決定





近日，SQUARE正式公報BOUNCER的確定發售日期。SQUARE年內超大作BOUNCER發售日期正式落定，預平安夜當日12月23日發售，算為大家送上一份聖誕禮物，大家聖誕長假不愁沒有遊戲好玩了。BOUNCER算是一隻ARPG遊戲，故事精采，節奏明快。玩家可以在遊戲中影響角色們的成長，是為RPG類型遊戲的最新系統。至於擔當遊戲人設的是曾負責FF7、8的野村哲也，部份遊戲製作人員也曾經參與FF系列製作。BOUNCER以DVD媒體製作，玩家可以自由選擇日語或英語字幕。另外遊戲記憶預定需要記憶咭70 KB以上的空間。BOUNCER預定12月23日發售，售6800日圓。(gameplayers.com.hk)

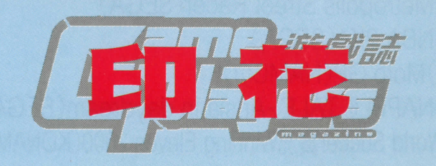
港 DC本地專用網絡延至明年1月推出!

世嘉網絡(SEGA。COM ASIA)與電訊盈科(PCCW)iLINK合作舖設的本地DC遊戲專用網絡，已經肯定不能如期在今年內完成。對於廣大的DC用戶或想以家用機玩網絡遊戲的朋友來說，這則無疑是叫人失望的消息！世嘉企業發展部副總裁洪源於日前表示，由於要確保技術能順利進行，世嘉將延遲推出香港遊戲網站的時間表；由原先計劃的今年年底，順延至明年一月。設劃中世嘉網絡與iLINK的合作協議為期三年，期間至少會有三個遊戲支援這套網絡系統；iLINK則主要為未來網絡提供數據中心設備、互聯網接駁、及伺服器服務等。洪源續稱，保守估計香港世嘉遊戲網站在首年可吸納五萬名用戶，約佔全港DC用戶的三成；樂觀估計則能吸納八萬名用戶。另外，公司只要能成功吸納五萬名用戶，網站便能達致收支平衡。同時，世嘉網絡方面又表示，公司打算每年花超過一千萬港元在網絡遊戲的市場推廣上，但具體財務安排則未見公佈。未來網站收益預算有七成半來自互聯網服務收費，其餘則來自日後網上遊戲比賽及電子商貿等。至於機迷最關心的上網收費方面，世嘉網絡執行董事雷勝明表示，未來的服務收費將設於一百元以下的水平。(gameplayers.com.hk)

網上拍賣!?

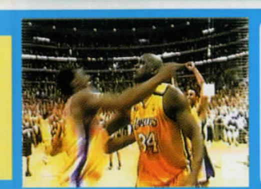
無錢用？怎麼辦？

只要你是GamePlayers的讀者，就有機會參加我們12月底於skynet的網上拍賣行動，方法很簡單，只需已下方的印花剪下，並連同你的個人資料、聯絡地址、電話及拍賣物品，寄來「香港 灣仔駱克道33號 福利商業中心7樓」，信封面註明「網上拍賣」便可，名額為10名。那樣就可以把自己的物品帶到網上拍賣了！就不用為無錢而煩惱啦！



GPM Data Ranking

GPM香港銷售榜

1

NBA 2K1
Dreamcast／SPT
■SEGA
10月31日
49.99美元

2

Metropolis Street Racer
Dreamcast／RAC
■SEGA
11月14日
39.95美元

3

G1 JOCKEY 2
PlayStation 2／ACT
■KOEI
11月2日
6800日圓

4


beatmania II DX 3rd style
PlayStation 2／SLG
■KONAMI
11月2日
開放價格

5

Mar Matrix
Dreamcast／STG
■CAPCOM
11月9日
5800日圓

GPM日本銷售榜

1

Perfect Dark
Nintendo 64／STG
■任天堂
10月21日　5800日圓
兩週銷量：50,658

2

Hunter X Hunter~幻之GREEN ISLAND
PlayStation／RPG
■KONAMI
10月26日　開放價格
兩週銷量：44,750

3

北斗之拳 世紀末救世主傳說
PlayStation/ACT
■BANDAI
10月26日　5800日圓
兩週銷量：39,781

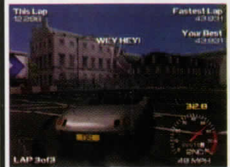
4

Dragon Quest VII~伊甸之戰士們
PlayStation／RPG
■ENIX
8月26日　7800日圓
兩週銷量：39,610

5

Moto GP
PlayStation 2／RAC
■NAMCO
10月12日　6800日圓
兩週銷量：32,027

香港讀者投票榜


1 2 3

1st	(DC)Metropolis Street Racer(SEGA)	132票
2nd	(DC)NBA 2K1(SEGA)	87票
3rd	(PS2)Moto GP(NAMCO)	75票
4th	(DC)NAPPLE TALE~Arisia in daydream(SEGA)	69票
5th	(PS)World Soccer實況Winning Eleven 2000(KONAMI)	68票

日本讀者投票榜





1 2 3

1st	(PS)FINAL FANTASY IX(SQUARE)	31,492票
2nd	(PS)Dragon Quest VII~伊甸之戰士們(ENIX)	21,857票
3rd	(PS)FINAL FANTASY VIII(SQUARE)	14,833票
4th	(PS)心跳回憶 2(KONAMI)	13,493票
5th	(PS)FINAL FANTASY VII(SQUARE)	9,768票

※累積形式

※日本資料來源至日本遊戲雜誌「ファミ通」11/17增刊~11/24號

香港期待榜

1st 上次第1位



GRAN TURISMO 3

PlayStation 2
SCE
RAC
預定今冬發售
價格未定
168票

2nd 上次第2位



TALES OF ETERNIA

PlayStation
NAMCO
RPG
預定11月發售
價格未定
97票

3rd ~



The Bouncer

PlayStation 2
SQUARE
ACT
預定12月
價格未定
68票

4th 上次第4位



鬼武者

PlayStation 2
CAPCOM
AVG
預定11月發售
價格未定
66票

5th 上次第3位



SAKURA大戰3~巴里正在燃燒嗎

Dreamcast
SEGA
SRPG
預定2000年秋發售
價格未定
65票

日本期待榜

1st 上次第1位



FINAL FANTASY X

PlayStation 2
SQUARE
RPG
2001年春季預定發售
價格未定
3631票

2nd 上次第3位



TALES OF ETERNIA

PlayStation
NAMCO
RPG
預定11月30日
6800日圓
3434票

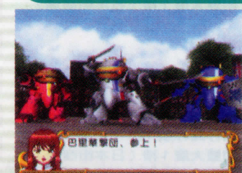
3rd 上次第2位



FINAL FANTASY

WonderSwan
SQUARE
RPG
預定12月9日
4800日圓
3366票

4th 上次第4位



SAKURA大戰3~巴里正在燃燒嗎

Dreamcast
SEGA
SRPG
2000年秋預定發售
價格未定
2661票

5th 上次第6位



THE Bouncer

PlayStation 2
SQUARE
AVG
預定12月
價格未定
2072票

雙週推介



TALES OF ETERNIA

PlayStation
NAMCO
RPG
11月30日
6800日圓

今期獎品

Ring of Red體驗版 1名
GUNGRIFFON BLAZE Postcard 1名

138期得獎名單

幻想水滸傳II Arts Work Books 1名
陳志新 P367XXX(6)
東映動畫機械人Figure 1名
張智森 K813XXX(A)

GPM Data Ranking表格

截止日期：11月24日

姓名：＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿＿

身份證號碼/護照號碼：＿＿＿＿＿ 聯絡電話：＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿

香港讀者投票榜(不限遊戲數目)

遊戲名稱：＿＿＿＿＿

香港期待榜(不限遊戲數目)

遊戲名稱：＿＿＿＿＿

特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號

遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chic之堡2樓243-244號室

新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室



COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至 2000 年 12 月 1 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

美版 GB《POKEMON》優惠

憑券到本店購買美版 GB 遊戲《POKEMON》可獲省卻 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

NEO GEO 遊戲優惠

憑券到本店可以優惠價購買 NEO GEO 遊戲《餓狼MASK OF THE WOLVES》

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

《CARD CAPTER SAKURA》熱潮爆發！

凡剪下印花到本店購買 GB 遊戲《CARD CAPTER SAKURA 友枝小學大運動會》＋ POSTER 可獲省卻 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

《LOVE HINA》優惠

憑券到本店可以優惠價 $680 購買 DC 遊戲《LOVE HINA》(限定版)

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

《PIKACHU 2》步行器

凡剪下印花到本店購買美版《PIKACHU 2》步行器＋ POSTER 可獲省卻 $ 10 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

「比卡超」N64 優惠

憑券到本店可以優惠價 $780 購買 N64「比卡超」主機

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

《POKEMON PUZZLE》遊戲優惠

憑券到本店購買 N64 遊戲《POKEMON PUZZLE》可獲省卻 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

PS 遊戲優惠

憑券到本店購買《TALES OF PHATASIA》遊戲可獲省卻 $ 20 優惠或以優惠價 $380 購買《龍之子 FIGHT》

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

N64 主機優惠

憑券到本店可以特惠價購買 N64「透明藍」主機（限定）

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

GB 週邊優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 39 購買 GB 原裝防反光貼紙

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

拳拳到肉！

凡剪下印花到本店購買 PS 遊戲《北斗之拳》可獲省卻 $ 10 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

《THE HOUSE OF DEAD》套餐優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 270 購買《THE HOUSE OF DEAD 2》套餐（連光槍）

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

有買趁手！

憑券到本店可以特惠價購買 SONY「DSC-PI DIGI CAM」

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

GB《SAKURA》優惠

憑券到本店可以優惠價 $380 購買 GB 遊戲《SAKURA》(限定版)

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

予訂有著數！PART 1

憑券到本店予訂 DC 遊戲《CARD CAPTOR SAKURA》(限定版）可獲省卻 $ 10 優惠＋獲贈 POSTER（首 20 名訂家有特惠）

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

WS 主機優惠

憑券到本店可以優惠價 $220 購買 WS 主機（連機套）

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

予訂有著數！PART 2

憑券到本店予訂 DC 遊戲《創造職業球會》(育成足球）可獲省卻 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

ACSII 手掣優惠

憑券到本店可以優惠價 $158 購買 ACSII 手掣（內置震動）

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

予訂有著數！PART 3

憑券到本店予訂 DC 遊戲《PHATASY STAR ONLINE》可獲省卻 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

DC 主機優惠

憑券到本店可以優惠價 $1180 購買 DC 主機（行貨）

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

XAV 2 大優惠

凡剪下印花到本店購買 XAV 2 可獲省卻 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

DC FANS 必備！

憑券到本店可以優惠價 $128 購買 DC 原裝光槍

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

《MOTO GP》遊戲優惠

憑券到本店購買《MOTO GP》遊戲＋軚可獲省卻 $ 50 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

AV SELECTOR 優惠

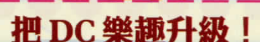
憑券到本店可以特惠價 $ 68 購買 1 分 3「AV SELECTOR」

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

有著數 有著數 有著數

COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至 2000 年 12 月 1 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利



把 DC 樂趣升級！
憑券到本店可以優惠價 $128 購買 DC「VGB BOX」
德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

PS 軟盤你有無買？
憑券到本店可以特惠價 $ 150 購買 PS 軟盤（連腳踏）
德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

DC KEYBOARD 重現江湖
憑券到本店可以特惠價 $ 328 購買 DC KEYBOARD
德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

N64 主機優惠
憑券到本店可以優惠價 $698 購買 N64 主機（日版）
德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

美版 N64《007》二代
憑券到本店可以特惠價 $ 418 購買美版 N64 遊戲《007》二代
德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

GB「四合一」優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 50 購買 GB「四合一」套餐（喇叭＋叉電＋小控掉）
德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

PS 無線雙手掣
憑券到本店可以特惠價 $ 178 購買 PS 無線雙手掣
德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

FANS 珍藏必備！
憑券到本店購買購買《撻出愛火花》（謝霆鋒）V-CARD 可作優惠價 $ 18 使用（原價 $ 88）
德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

WS 優惠套餐
憑券到本店可以特惠價 $ 220 購買 Wonder Swan 主機或以 $ 249 購買 Wonder Swan 遊戲《超級機械人大戰 COMPACT 2：第二部》
新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

DC（日版）主機優惠套餐
憑券到本店可以特惠價 $ 1500 購買 DC（日版）主機套餐（連保用證＋手掣＋ AV 線＋火牛＋《THE HOUSE OF DEADTH 2》遊戲＋槍）
新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

DC 配件遊戲優惠
凡於本店購買 DC 配件可獲美麗優惠
VGA線 $ 50 PANTHER VGA BOX $ 65 FIGHTING STICK $ 120
新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

奧運熱潮優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 99 購買 DC 奧運遊戲《Virtua Athlete 2K》或 $ 150 購買遊戲《COOL BOARDER BURRRN》
新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

DC 名作優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 150 購買 DC 遊戲《STREET FIGHTER 3 RD STRIKE》或 $ 270 購買《基力之野望》
新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

Dreamcast 有買趁手
凡剪下印花到本店購買 Dreamcast 行貨主機套餐可獲省卻 $ 30 優惠
另
憑券到本店可以特惠價 $ 25 購買 Dreamcast S 端子線
新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

修理遊戲主機有優惠？
凡於本店修理任何遊戲主機（如 DC）均可獲 9 折優惠
新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

GameBoy 優惠套餐（連保用證）
憑券到本店可以特惠價 $ 499 購買 Game Boy Color 主機套餐（主機＋機套＋火牛＋手繩＋燈＋電池＋對戰 CABLE）
新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

買 PS 遊戲著數多
憑券到本店可以 $ 45 起購買各款 PS 作品
另
憑券到本店可以特平價購買各款 PS 遊戲及加送 POS GUIDE BOOK（送完即止）
新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

《Final Fantasy IX》（太空戰士 9）絕對平價！
憑券到本店可以特平價 $ 310 購買 PS 遊戲《Final Fantasy IX》或以 $ 399 購買《DRAGON QUEST VII》
新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

POS 優惠套餐
凡剪下印花到本店購買 POCKET STATION（$ 200）即可獲贈 POS GUIDE BOOK（送完即止）
新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

《電車 GO！》優惠套餐
憑券到本店可以特惠價 $ 110 購買 PS《電車 GO！》專用手掣
新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

有買趁手！《拳皇 2000》
憑券到本店預訂 Neo Geo《拳皇 2000》匣帶可獲贈 Neo Geo CD 乙隻（數量有限）
新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

PS 2 大優惠
憑券到本店可以特惠價購買 PS 2 主機及各款 PS 2 遊戲
新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

DC 手掣優惠套餐
憑券到本店可以特惠價 $ 79 購買 DC《FIGHTING PAD》手掣（內置震動及可接 VMS）
新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

《THE HOUSE THE DEAD 2》優惠套餐
憑券到本店以特惠價 $ 250 購買 DC《THE HOUSE THE DEAD 2》遊戲連光槍套餐或以特惠價 $ 49 購買震動器
新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

評心而論

Tricolore Crise

DC／RPG／Victor／5800日圓





悟空

集RPG及育成於一身的遊戲，筆者覺得遊戲玩法很新鮮，一般的RPG通常只會有一位主角，但此作卻有三位之多，令遊戲的耐玩性更高，不過最特別之處就是遊戲其中一個系統，這系統是當玩家在遊戲時可以隨時隨地轉換三位角色任何一位繼續進行遊戲，而在轉換後之前一直使用的角色會同時繼續提升等級、發生故事情節等，這樣一些完美玩家若想玩齊遊戲所有ENEVT的話便須重玩多次，無疑令遊戲的耐玩性大大增加，亦間接令遊戲的變化更大；此外遊戲的合成系統亦值得一讚，用晶片製造出一件道具，之後再用製造出來的那件道具加上其他晶片或道具會再製造出另一件新道具，這樣道具的合成種類會變得非常多，若有玩家想集齊所有道具相信非花一段長時間不可。在戰鬥方面遊戲亦有其獨特一面，遊戲採用實時戰鬥，如我方在等候作出攻擊時敵方亦同時在等候，而且系統方面使用了與《FF》差不多的能量棒儲氣方式，最先儲滿能量棒的可先發動攻擊，魔法攻擊方面筆者覺得此作比《FF》更好，因為遊戲的魔法攻擊是要角色在儲滿一次攻擊能量棒，要再繼續儲蓄多一次或以上才可使用魔法攻擊，沒有MP限制的魔法攻擊令戰鬥變得更緊湊，而且越強的魔法儲存的次數便越多，這樣在戰鬥策略方面變化更大。

評分：8分

AINHO

充滿著童話世界的RPG遊戲，其玩法感覺上帶有《鍊金術士》系列的影子。角色方面主要是一些女孩子們，而且她們的表情非常豐富及可愛，但可惜對話中並沒有配音。不論人物及場地都是由3D畫面顯示，玩者可以從三位角色中，自由切換來操控。至於戰鬥部份則與其他同類遊戲大致相同，不過使出魔法的畫面較為漂亮。屬於一套適合女性玩家遊玩的作品。

評分：6分

MS

擁有十分美麗的人設，並不代表遊戲好玩，不過卻能吸引女性玩家，可能在較早前有《ETERNAL ARCADIA》的關係，遊戲畫面的表現不叫人討好，但其ITEM合成和育成系統頗為有趣，而且十分簡單，總括來說，遊戲著重於育成的部份，戰鬥則少之有少，所以只能適合一些女性玩家。

評分：6分

不思議迷宮 浪人思寧2 鬼襲來！思寧城！

Nintendo64/rpg/任天堂、CHUN SOFT/6800日圓





隨風

N64的遊戲一直都十分兒童向，今次的《浪人思寧2》也不例外，不論是遊戲玩法、人設、故事等，都很適合小朋友遊玩。可是年長的朋友玩亦有一番滋味，好像雖然遊戲中漢字比較少，但是加入了很大段的動畫來交待劇情，相信完全不懂日文的朋友看時亦能露出會心微笑。

玩法來說，並沒什麼不好之處，最大問題是因為這是「不思議迷宮」，因此很多時間辛苦儲蓄的道具及金錢都會不見，當然遊戲亦都提供了很多不同的道具來供玩者防止這種情況發生，不過某重要情況玩者判斷錯誤的話，例如是賣了購買必要物品，或是未夠等級就挑戰高難度，這種種情況會不斷發生，因此頗考驗玩者的耐性呢！

而故事方面大致分為兩方面，前部份是思寧收集不同的材料來建築「思寧城」、而後部份則是說思寧跟其同伴勇闖鬼島去也！當中加插了不少事件，令遊戲變得更加有趣，而且同伴亦很有趣、利害，戰鬥時候幫了很大忙呢！而筆者則最喜歡鬼族那位小娃娃呢，因為一顆藥草而愛上思寧，證明了人還是要靠微細關心來贏得別人的愛(笑)！

總括來說，此作比較適合不喜歡純RPG遊戲，可是又喜歡打打架、看看劇情的朋友，不過最重要的，還是玩者必需花點時間及耐性，千萬不要一失敗就放棄此作，重新再來才是最重要的！

評分：8分

小悠

《浪人思寧》是筆者一直有玩的一個遊戲來，所以在印象分方面已經是不錯，再加上於N64上推出也是沒有令人失望，依然保持了一貫的水準，並不太馬虎。系統方面其實和過去的思寧沒有太大的差距，加入了不少的新道具是豐富了遊戲。但是一味兒只是為了上山拿材料起城堡的確是有些悶，有隨機的迷宮補足一下是十分的重要呢！

評分：8分

時雨

《不思義迷宮》系列最新作。隨機地下城生成系統和戰鬥方面，和以前的數套作品沒有什麼差別，但《浪人思寧2》的最大特色，是要在地下城中將材料帶回地上，興建屬於自己的思寧城，完成後的滿足感自然不可以同日而語。玩久了後，玩者會在不知不覺沉迷於地下城探險之旅！

評分：8分

評心而論



Metropolis Street Racer

DC/RAC/SEGA/39.95美元

MARKS

遊戲並不是以正式比賽來進行，這點是筆者意想不到的，而當中利用分數要素使玩者得到挑戰自我的機會，令筆者對遊戲的玩法感到非常開心，只可惜當中只得這一種玩法，真的有點沉悶，如果加入比賽模式就不錯了。此外，賽道背景真的有美國和日本的感覺，而且車輛的光暗亦表現得十分出色。

評分：7分

AINHO

此作還在開發時，其評價已經十分之高，而到了真正推出後，果然是名副其實。無論車身的表現、光源，以及賽道背景的畫面都非常漂亮和細緻。賽道以深夜市街為主，流暢度極高，登場的車種全部都依照現實來製作，而且還有多款選擇。唯一可惜是駕駛時表現不到速度感，遊戲設定過於繁複，部份賽道由於過暗關係，很難清楚看見前面道路的情況。

評分：7分

小悠

賽車遊戲雖然不是筆者的強項，但是沒有人跟玩者比賽來進行遊戲的話又如何呢？獨個兒在街道上駕車的感覺相信會是遊戲的賣點，利用分數系統比較成績是難度所在。可是也因為這個遊戲只有一個玩法，使耐玩性大大降低了。而說到畫面的質數則屬佳品，於細緻的地方也表現出來了。

評分：6分



G1 JOCKEY 2

PS2／ACT／KOEI／6800日圓

咸旦仔

在第一集中已經大受好評的《G1 JOCKEY》，今次移施至PS2這個現今最強的遊戲平台上，無論在畫面質素、馬匹資料、人物以及遊戲的流暢度都得到大幅度提升。其中最令人興奮的就是能在非常真實的畫面下，進行一場又一場的刺激比賽，而且還能對應《WINNING POST 4 MAXIMUM》的SAVE，對於喜歡賽馬遊戲的朋友來說，實是一隻非玩不可的遊戲。

評分：8分

SAKURA KI

光榮的另類跑馬遊戲，除了有SLG要素之外，還有最重要的ACT騎馬部份。玩者要飾演一位剛出道的騎師，目標要成為冠軍騎師。遊戲的前兩集都在PS上推出，到了今集在PS2上的表現更好，除了PS2仍未能解決的「狗牙」效果之外，其他都表現得令人滿意，喜歡前作的人不要錯過。

評分：8分

AINHO

馳名賽馬遊戲的第二集終於正式登場！今集的玩法基本上與上集相同，但由於今次在PS2平台上推出關係，因此畫面及聲音效果都非常清澈、漂亮。馬匹的資料全依據今年來收錄，而玩者操控著馬匹比賽時亦十分流暢，仿如真實般的賽事一樣。遊戲的系統豐富得來又不難上手，再加上讀碟情況極為理想，是近期PS2上最出色的動作成份賽馬遊戲。

評分：8分



MARS MARTIX

DC／STG／CAPCOM／5800日圓

咸旦仔

DC移植街機遊戲的能力相信亦不須多講，大家都知道是好是壞吧。今次的移植除了保留原有色彩外，遊戲還加入了SHOPPING模式，令遊戲的耐玩度大大提高。可是亦因為有了這個模式而令到遊戲的玩法便得有點乏味，話雖如此不竟本作亦是一隻移植度相當高的遊戲，對於喜歡射擊遊戲的朋友來說也是一隻相當不錯的遊戲。

評分：6分

IKI

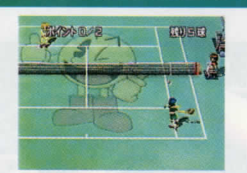
對筆者而言，CAPCOM的STG遊戲一向表現不俗，如上次的《GIGA WING》一樣，這《MARS TATRIX》可說是把街機的神髓完全移植至DC上。遊戲中能以分數來購買武器的概念可謂十分有趣，但子彈的密度實在嚇人，如筆者這類笨拙的身手，實在感到吃不消。無論如何，誠意推薦給各位STG迷。

評分：6分

MS

同樣是由CAPCOM推出的射擊戲，雖說是由街機移植過來，可是玩起來卻令人失望，機體的武器不夠突出，畫面有「爛」的感覺，於較早前PS2的《SILPHEED》相比，還相差很遠，一來不夠爽快。不過最值得一提的是其SHOPPING模式，玩起來才没有那麼單調。

評分：6分



SMASH COURT 3

PS/SPT/NAMCO/5800日圓

MARKS

雖然這個系列曾經頗為有名，但是並不代表遊戲是好玩的。因為遊戲中沒有一個稱得上大的模式，就算新增的MISSION MODE亦不能做到，使今集不如上集般出色，如果當中加入了一個世界比賽的模式就增加一點色彩。此外，角色在比賽中的動作十分硬，而且沒有一點真實性、進步、誠意。

評分：5分

小璘

本作遊戲原本算是一般作品，雖然當中都已分有不同能力的角色和場地供選擇，但因為若單是是打網球的話，有不少打網球遊戲都比本作出色；不過此作卻仍有吸引人之處，那就是MINI GAME模式。當中的遊戲給人不少趣味性，特別是利用計時炸彈來作網球的比賽，每個網球都有不同的引爆時間，令玩起來時更添緊張刺激！

評分：6分

時雨

《SMASH COURT》是NAMCO著名的網球遊戲系列，質素本身已有一定的保證。今集筆者最欣賞是它模仿電視節目的MISSION MODE，再加入三種MINI GAME，內容十分豐富。無奈SEGA的《VIRTUA TENNIS》實在做得太過出色，珠玉在前，《SMASH COURT》總是有點比下去了。

評分：7分

DanceSummit 2001 TM bust a move

PS2/ACT/ENIX/6800日圓

SAKURA KI

PS時代曾經出過兩集的跳舞名作系列，第三作亦終於在PS2上登場。由於平台由PS轉變到PS2上，因此畫面和音響跳升了幾級。今集仍然採用指令方式去跳舞，不過COMBO方面改了不少。可是歌曲並不悅耳，不過運好集體跳舞還算好看。可是遊戲最失敗的是專用手掣，用過之後倒不如用回DUAL SHOCK好過。

評份：5分

IKI

在試玩後，在下不得不承認對於此類音樂節拍遊戲實在是毫無天份可言。雖則說遊戲對應專用控制器，也許是筆者愚拙，在下並未因此感到得心應「手」；反之，筆者倒覺得以PAD掣來遊玩似乎更容易掌握箇中節奏。總括而言，今集遊戲的玩法雖然仍是萬變不離其中，但論到製作群的一番心思，FANS不妨考慮！

評分：5分

小璘

將音樂跳舞遊戲改裝成另一種玩法，轉成利用專用手掣用手來跳，在遊玩時都頗有趣。然而這手掣卻出現了缺點，就是雖然手掣部份小巧輕盈，不過由於另外兩個要套於手上的手掣需要穿在雙手上，令致在某些出現又要按方向掣、又要按符號的指令時，令人玩得比較麻煩。因為都不知該按方向掣好，還是拍符號好，弄致最後還是乾脆的用回原本的手掣。

評分：6分

遊戲終審庭

Dragon Quest VII

陪審員：史萊姆勇者SAKURA KI
遊戲時間：大約200小時以上

國民級RPG

每逢《Dragon Quest》(港譯：勇者鬥惡龍)系列有新作發售，因為在日本必然會出現學生不上課和員工不上班這些事件，所以就連政府也需要規定開發商在假期才發售，是個標準的國民級RPG遊戲。另外，系列每集也是十分暢銷，每一集定能超過百萬數字，就以最新作《Dragon Quest VII》為例，已經超過了三百萬的佳績，在日本是個真真正正的RPG鼻祖。不過當遊戲推出之後，評價可以說是毀譽參半。有的說遊戲沒半點進步，有的說原汁原味，總之外持己見，筆者在這裡也發表一下愚見。

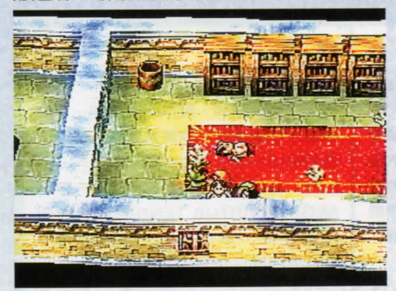
RPG的要素



要評論一個遊戲作品的時候，首先要讓讀者知到筆者對於一個RPG遊戲有什麼要求。筆者覺得一個好的RPG遊戲要包括故事、人設、系統、畫面和音樂，其次是播片和迷你遊戲等等。以前的遊戲機因為機能有限，所以有很多地方並不能太過苛求。就是這樣的原因以前很多RPG都會在系統、故事和人設上下功夫，畫面和音樂等也只可以盡力而為。到了現在的RPG遊戲中，還會加入了新的元素「電影感」，利用發達的CG技術去製作出電影般的CG播片，以另一種的方法表演故事情節，因此筆者覺得播片也是一種附屬品，並非遊戲中很重要的東西。

DQ7的畫面

談到《DQ7》得到最多人劣評的地方，就是遊戲的畫面。雖然背景是用全多邊形造成，可是表現得完全不扎實，那些貼圖的地方更加「求其」。那些爬上爬落的長梯和繩索更加離譜，完全貼在牆壁的沒有任何立體感，爬行的時候更像是飄上飄落一樣。當遊戲有人睡在地上或者床上時，如果360度轉動畫面的話，便會看到那人好像站在床或地上一樣。另外，當玩者的同伴死亡了之後，主角便會拖著同伴的棺材四處去，不過玩者可以發現棺材的角度是完全錯誤的。根據以上的各點來看，這已經不是廠商要保留《DQ》系列的風格，完全是廠商沒有誠意的問題，否則這些地方為何不好好修正呢。

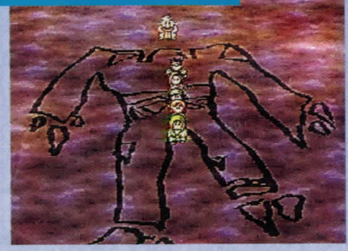


美中不足的系統

《DQ7》的系統可算是保留一貫《DQ》傳統，再加入一些新的元素而成，除了基本的指令外，還加入了「說話」系統可以提供戰鬥或解謎的提示。不過不得不讚的是那△掣，玩者不用每次對話和調查也要叫出指令視窗，玩起來方便很多。可是這系統也有不少的毛病存在，例如當玩者需要購買道具的時候，玩者每次也只可以選購一件的物品，如果主角要購買50個的話，便要按上50次了，真是多麼不方便。至於戰鬥系統方面真的比前作改動了不少，戰鬥雖然仍是好像2D的戰鬥，不過由於每隻魔物也會有牠的動作，因此戰鬥時的畫面生動了不少。總括而言，《DQ7》的系統也算可以。



轉職系統



說到轉職系統，這一直也是《DQ》系列的重要傳統，在這《DQ7》中當然不能沒有，而且是非常重要的系統。雖然今集要玩了成四份一才出現這系統，不過遊戲的絕不能少部，因為要學什麼魔法和特技，還是要利用轉職系統來學成。如果玩者完全不去理會這系統，到了後來只靠升LEVEL是很難才繼續進行的。例如玩者的同伴從來沒有學過僧侶或賢者等職業，不懂得高等級的回復魔法，對付往後的敵人和BOSS便會很吃虧。筆者為了要學回沒有學過的魔法，還不停地轉職而不前進呢。

故事

《DQ》的故事一向由掘井 雄二大師所寫，這集亦沒有例外，而且今次的份量更是比較過去的作品長，寫出的劇本足有二萬張紙。故事大概講述在遠古的時代，神與大魔王發生戰爭，四大精靈被魔王打敗，就連神自己亦開始覺得不敵，於是把最後的手下英雄美露比封印在熱力石子上，自己被大魔王打敗。大魔王把世界分成很多部份，然後封印了在石板之內。主角是水之精靈守護的一族，他轉世來到只有艾斯特度島上，在機緣巧合之下，與好友基法王子與瑪利比露一起解開謎之神殿的石板之謎。利用石板回到過去的世界，把封印那大陸的問題解決後，在現實世界的大陸便回復原狀。主角把所有大陸回復後，再回到神魔大戰中打倒大魔王，並且成功協助尤巴魯族令神復活過來。誰不知原來這個神是大魔王假扮的，並且把世界再次封印起來。主角再次出發借助四大精靈的力量，把大地復原過來，最後當然是再次去消滅那萬惡的大魔王。故事雖然很長，可是有個弱點，首先每個大陸也會分為過去和現實的世界，而且玩者要在同一個城和迷宮上玩上兩次，再加上故事的情節也比較沉悶。最初玩的時候沒有覺得怎樣，可是每次也是這樣的話便會很悶。





音樂和播片

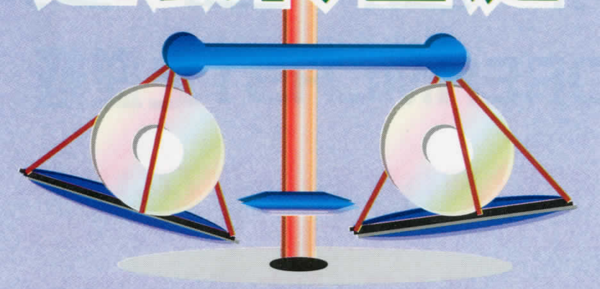


《DQ7》其中一個值得稱讚的地方，便是那懷舊的音樂和音效。那些在宿屋過夜的音樂，成為同伴時的音樂，攻擊時發出的音效，魔法音效亦非常出色，這些都是可以保留而不會影響遊戲的地方。但說到播片真是奇差(汗)，除了畫面表現得很粗糙之外，就連片中的人物也畫得很醜陋，那些物件也很生硬，絕對是自暴其短的CG，真的不敢想像一向播片出色的PS遊戲，會有些樣的表現。

結論



總括以上的言論，筆者覺得《DQ7》的遊戲性很高，不過是個很沒誠意的作品。回看《FF VII》進入次世代的轉變，帶給人的震撼絕對比《DQ7》多，也給人看到廠商製作遊戲的誠意。雖然有人說拿《FF》來比絕不公平，可是這兩個正是RPG遊戲的表表者，少不免會拿來比較。如果不和《FF》比較，筆者也覺得《DQ7》比不上《STAR OCEAN 2》和《GRANDIA》等作品。GP



遊戲終審庭

KANON

賣人設定係賣故事？

陪審員：隨風

遊戲時間：100小時以上

發售商：NEC INTERCHANNEL
售價：6800日圓
容量：GD-ROM
記憶：4 BLOCKS
發售日：發售中
DC/AVG

「追女仔」遊戲一直以來都是以人設作為賣點，其次的就是故事、樂曲、遊戲系統等，但「人設」一定是首要的條件。因為在未接觸過該隻戀愛遊戲之前，都一定會先看其外表－亦即是當中是否有靚女(仔)，就算是現實中相信各位也不會刻會找隻「航空母艦」來作戀愛對象吧？在繪畫技術上來說，《KANON》的畫完全沒話說的，看那染紅的天空繪畫得多麼精細！可是就人設來說，卻不是所有人都可以接受，也許是因為「各花入各眼」吧！然而《KANON》的人設卻牽起了它「是否一隻好GAME」的爭議，現在且來看看它是否空有外表，甚至連外表也沒有？

外表小童＝戀童＝侮辱?

在討論這一個項目之前，請容筆者講解站於筆者所謂的「戀童」是什麼意思。「戀童」就字面上的意思是「迷戀兒童」，被迷戀者也許在性格或容貌上比較孩子氣，甚至可解釋為迷戀者喜歡上一位兒童。而《KANON》的人物年齡設定為高中生至成人，可是不論筆者怎樣看，也不覺得她們的樣貌相等於年齡，名雪跟其母親像兩姐妹，而七年前的AYU在七年後並沒有長大多少，誇張一點來說，筆者只能認同她們是小學生，那麼不是「兒童」又是什麼呢？正因為《KANON》的人物太「年青」，因此令很多玩者都對它望而卻步，可是它真正吸引之處還在後頭呢！





真正動人的故事

故事內容方面，筆者則覺得比較玄，出現了很多不可能在現實中出現的事，好像「由狐狸化成的真琴」、「昏睡七年的少女」、「跟魔物戰鬥的舞」等，雖然不可能存在但是卻可以接受。劇情亦常常關於「生」及「死」，真正逝世的真琴、生命掌握在主角手中的「田」、已經死了卻復活的AYU等，當中名雪的結局可謂最「無驚無險」，只是藉由其母受傷來令男主角成為她的支柱。可惜有些地方卻實在太夢幻，有時會混淆了「現實」與「夢境」呢！不過總括來說，《KANON》的故事絕對十分成功，能夠製作出如此淒美的愛情故事可不容易啊！





有技巧地表達

有很多戀愛遊戲空有漂亮的外表，可是內裡的故事卻不倫不類，實在令人難以接受。筆者認為在眾多戀愛遊戲之中，《KANON》的故事實在很好，也許應該說－它可以「感動」人。而另一個值得稱讚的地方，則是它的表達手法，同一段劇情，以不同的方式表達出來，又或是加上不同的修飾，感覺已經完全改變，而《KANON》在這一方面做得非常好。它只是慢慢地把故事帶出來，可是你卻會在不知不覺間完全代入其中而不自知，再加上加插了不少CG來重加玩者的印象，而且遊戲運用了不少一句一句地出現的話語，有點類似旁述，比起只用對話或一大段文字來交待劇情要強得多了，相信玩過後要把劇情忘了也不是容易的事。





死左都唔知咩事

遊戲玩法並沒什麼好壞可評，AVG嘛，不就是選項來令劇情作出分歧。可是此作是戀愛遊戲，而且玩者所渡過的那段日子將會出現五位不同的女孩，既然是同期發生的，換言之若玩者五個女孩都想追求的話，則有可能同樣的劇情至少要看上五次，幸好遊戲有跳字幕功能，否則真有可能悶死呢！另外若沒有攻略，而是靠直覺來選擇選項的話，則有可能選擇了錯誤的回答而不自知，因為選錯後並不會立即進入BAD ENDING，只是會令玩者到最後不能得到最好的結局。這樣子有一個很大的弊端，就是有可能根本不知道那裡出錯，而不斷徘徊於某幾天，費時失事。

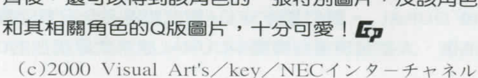




評評其他優與劣

不知道各位是否知道此作其實是由電腦版移植過來的呢？但是之前的電腦版卻是十八禁的版本，而且亦沒有配音，因此就某些角度來說DC版進步了不少啊！而音樂方面，《KANON》亦有不錯的表現，不論是各人的BGM，或是全題曲也很順耳，尤其是OPENING的音樂，在聆聽數次後簡直也懂得唱，但是在精神狀態不好時收聽卻有機會睡著呢(笑)！最後，完成一位女孩後可以既圖片儲下來的功能很好，而且當把其中一位女孩的CG全儲齊後，還可以得到該角色的一張特別圖片，及該角色和其相關角色的Q版圖片，十分可愛！





TEXT：遊戲誌編輯部

遊戲主機風雲錄

連載第四回 SEGA DREAMCAST之逆襲

序 在1998年，PLAYSTATION已擊敗了市場上所有對手，成為了次世代遊戲主機市場的霸主。PS的成功，奠定了SONY在遊戲界的主導地位，但這並不代表SONY的對手們已經認輸。SEGA、任天堂、和新加入這個市場的MICROSOFT，都將資源集中在下一個世代的遊戲主機之開發上，以求在下一場「主機戰爭」中取得勝利，而SEGA就是其中行動得最快的廠商。

SEGA的「敗者宣言」



◆SEGA在朝日新聞上的全版廣告，震撼！

在98年5月21日，在日本報章《朝日新聞》上出現了一個奇特的全版廣告，它的背景是個屍橫遍野的日本古戰場，而廣告中只有一句文字——「SEGA就此就倒下了嗎？」大家都認為，這是代表SEGA親自承認在次世代主機戰爭中落敗。

不過SATURN真的是個失敗作嗎？如果我們單是看SATURN的銷售實績，SATURN絕對稱不上是失敗。相反，SATURN可是SEGA史上最受歡迎、最成功的產品來的！例如SATURN的主機總銷量(日本本土)雖然只有PS的一半，但也約有580萬部！這個數字已經遠遠超越了SEGA上一部主機MEGA DRIVE。另外SATURN的遊戲軟件銷量亦絕不算差，好像《VIRTUA FIGHTER 2》就是SEGA史上第一套(亦是唯一一套)超越100萬套的作品(總銷量為170萬套)，至於其他著名作品，例如《NiGHTS》、《櫻大戰》、《FIGHTERS MEGAMIX》、《STREET FIGHTERS ZERO 2》等，也平均有50萬左右的銷量，由此可見SATURN其實是SEGA歷史上的一個高峰，只不過因為敵人實力太強，SATURN的敗者形象才會蓋過其成功的一面。





◆銷量超過50萬套的SATURN不少，和現在DC相比可說是差天共地

SEGA公佈新主機DREAMCAST

於5月21日全版廣告刊登的同日，SEGA公開了她的下一部遊戲主機「DREAMCAST」，成為第一間參入「次．次世代主機」市場的首間廠商。

其實在97年中，《日本經濟新聞》已曾報導過SEGA正在開發下一台主機「DURAL」。雖然當時SEGA對此報導完全沒有回應，但當DC的詳情公佈後，大家發現這台傳聞中DURAL原來就是現在的DREAMCAST。



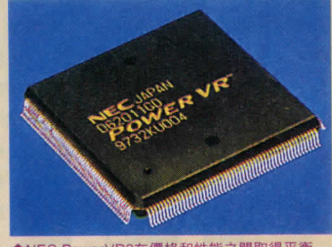
◆DREAMCAST

DREAMCAST這名字，是由「DREAM(夢)」和「BOARDCAST(傳播)」的「CAST」兩個字所組成，意思是「夢的播放」。雖然在美國，DREAMCAST這名字被批評為「怪異」，但「夢」一直以來都是日本人最喜歡的字，SEGA用它來為新主機的名字，是可以理解的。

SEGA汲取了SATURN的教訓，她在設計DC主機時，將許多SATURN的缺憾都改善了。例如SATURN複雜的雙CPU設計，不單止令主機的能力達不到預期的效果，3D運算能力不足更是致命傷。



◆日立SH4 CPU內置了128bit的GRAPHIC ENGINE



◆NEC PowerVR2在價格和性能之間取得平衡

而DC則採用了日立的新型RISC處理器「SH-4」配合NEC的圖像晶片「PowerVR2」，主機的結構因此得以大大簡化，並有每秒顯示300萬個多邊形的能力(在實際遊戲中則約為60-70萬左右)，加上光源、半透明、ENVIRONMENT MAPPING(例如《VF3》中DURAL的身體反光)、8:1的貼圖壓縮能力等等，DC的機體性能是無用置疑的。

SATURN的另一缺點是開發困難，這曾令眾多遊戲開發商頭痛不已，因此DC採用了MICROSOFT的WINDOWS CE為它的OS(作業系統)。WINDOWS CE內的「DIRECT X」是個人電腦界的API(APPLICATION PROGRAM INTERFACE)標準，透過它，遊戲開發者就不用費心機去指示硬件工作，大幅節省開發所需的工作和時間。

首部內置MODEM的遊戲主機



◆DC MODEM

在DC以前的兩台主機——MEGA DRIVE和SATURN上，SEGA已非常積極地去發展通訊機能。例如當許多都未知道MODEM、INTERNET是何物之際，SEGA已為MEGA DRIVE推出過MODEM，讓玩者可以從SEGA的SERVER上下載遊戲，甚至是透過X-BAND進行通訊對戰。SATURN的

MODEM功能也是差不多。不過可惜的是日本電話費太過高昂，對於沒有太大財政能力的年輕玩者來說，通訊對戰的負擔實在太重，加上MODEM又要另外付錢購買，並不划算，因此它們都未能在廣大的玩家中普及起來。

不過在1998年，INTERNET的發展已經相當成熟，而在個人電腦市場亦出現了不少成功的通訊對戰遊戲，因此遊戲主機加入通訊功能也是大勢所趨。SEGA在DC中內置MODEM，可以說是必然的決定。DC的MODEM速度為33.6k，比起當時已經普及的56k MODEM為慢，但SEGA將DC MODEM的部份設計成可換式，因此在未來它可以對應到更新更快的通訊方式(現在日本已推出DC用的寬頻ADAPTOR)。





◆PARTY GAME、格鬥對戰、RPG……日本DC的網上遊戲非常多

採用相同結構的街機底板——NAOMI

家用遊戲機和街機的關係自次世代主機推出後，變得越來越密切。一系列和PLAYSTATOIN架構相似的街機底板，如NAMCO的SYSTEM 11、SYSTEM 12，逐漸成為了主流。而SEGA亦曾經將SATURN的機體改以ST-V街機底板形式推出。



◆小型，價廉，高性能，NAOMI現已是街機界的標準底板

SEGA的新街機底板NAOMI，就是採用了DC基本架構的街機底板。NAOMI除了RAM(記憶體)的數量比DC多一倍之外，其他部份和DC是完全一樣的。這樣做有許多好處，首先是NAOMI的性能強大，但其價格卻比SEGA傳統的「MODEL」系列便宜許多。底板售價降低，代表著遊戲機中心購入遊戲的風險也降低，回本的速度當然也較快。遊戲開發商對NAOMI的推出也是十分歡迎的，因為在NAOMI推出之前，街機底板的性能一直沒有突破——SEGA的MODEL系列性能是非常強大，但價格高昂之餘SEGA亦沒有打算將它批給其他廠商使用。而PS系的底板性能則早已見頂，廠商沒有太多發揮的餘地。NAOMI的推出，正好同時填補了「低價格」和「高性能」這兩個空位，對整個街機界也有正面的影響。

而玩者方面，也會因為NAOMI的推出而得益。由於NAOMI的架構和DC完全相同，理論上要將遊戲完全移植至DC上是毫無問題的，而且移植所需的時間也會大大縮短，例如CAPCOM的街機遊戲就幾乎一定和家用版同期推出，兩者之間相距通常不足一個月。另外，玩者可以利用DC的記憶咭「VISUAL MEMORY」，將自己在家用版遊戲的資料帶到街機上使用，相反，街機的記錄當然也可以拿回家中，達到資料互通、相輔相成的效果。



◆CAPCOM是最積極於聯繫DC和NAOMI在一起的廠商(圖為CAPCOM VS SNK)

DC無法打破「二奶命」

SEGA充滿信心地推出DC，認為藉著它可以向PS陣營進行反擊。無可否認，DC是SEGA有史以來設計得最出色的主機，但無奈DC始終缺少了一些令它可以取勝的因素，加上SEGA本身的決策失誤，和缺乏了一點運氣，令DC始終無法威脅到SONY「PS王朝」的地位。

DC在推出之前，SEGA那輯「湯川專務」的廣告曾一度令DC成為城中話題。這一系列廣告是由日本著名作詞家和電視監製秋元康所負責，而廣告中的湯川專務是真正的SEGA社員(最初這個廣告是打算請SEGA社長入交昭一郎演出的)。廣告內容最初極盡自虐之能事，它講述湯川專務某天在街上聽到兩個小孩子的對話：「SEGA真是老套！」、「PLAYSTATION就有趣得多了！」湯川回到公司後質問屬下們這是否真的，而屬下們亦無言以對……失落的湯川專務為此借酒消愁，但卻頭頭碰著黑，後來更因為惹怒了黑社會而被打了一身……這套廣告的故事一直延續了三輯，最後以湯川的部下終於開發出DC，開始進行反擊戰來做結尾。



◆作為SEGA FANS，湯川專務的自虐程度叫人心酸

「湯川專務CM」在觀眾之間引起了很大的迴響(因為從來沒有見過有公司會在廣告中取笑自己！)，大家對DC的期待自然大增，而在98年11月DC發售前，的確產生過一番熱潮。不過問題是後來主機的生產速度追不上玩者的需求，導致長時間供應短缺。這令到SEGA白白浪費了之前的宣傳的效果，湯川專務更因為這件事而遭到降級處分！(當然這只是廣告的噱頭罷了)



◆DC發售當日，許多地方不消一個上午就已經售清

DC發售初期時遊戲軟件不足，也是令DC熱潮迅速冷卻的原因。例如和主機同日發售的遊戲，只有《VIRTUA FIGHTER 3tb》是比較像樣，其他如《JULY》或《哥斯拉》等根本就不足以表現出DC的高性能，接著直到年底為止，真正的DC大作只有一套《SONIC ADVENTURE》，遊戲數目之少實在令人失望。



◆《VF3》的移植度低，曾令人對DC的機能有所懷疑(幸好實際上只是開發時間不足)

不過更要命的是，當DC的發展步伐仍是慢吞吞之際，SONY在99年3月就公開了PS2的詳情。及後DC的銷量明顯下跌，相信這是由於玩者在看過PS2那像怪物般的強大機能後，決定等它推出也不買DC所致。可憐當初SEGA曾說過在兩個月內主機總銷量就會達到100萬部，但實際上DC超過100萬台之時，已經是99年的5月的事了。

而SEGA的最後一步殺著——《莎木》，也因為SEGA本身錯誤估計形勢，完全起不了帶動主機銷量的作用。這套開發費用了70億日圓(約5億2000萬港元)的超級大作，原先預定在99年8月5日發售，後來宣佈延期至10月28日。在發售日之前，SEGA投下了大量CM和宣傳活動，將《莎木》的熱潮推至高峰。但突然間，SEGA竟多在發售前一個星期再度宣佈延期至2000年春季，一個不確定的日期！SEGA公佈的原因，是遊戲在發售前發現了一個極嚴重的BUG，因此需要時間去修正。但這樣一來之前的宣傳豈不是全部作廢？不過更有趣的是在11月18日，SEGA又突然宣佈《莎木》可以趕及在12月29日推出！業內人仕指出，SEGA這種極不尋常的做法，是和ENIX的《DRAGON QUEST VII》有關。因為《莎木》在宣佈延期至2000年之前，剛好在ENIX表示《DQ VII》會在年尾推出後不久；而當《DQ VII》宣佈需要再次延期後，《莎木》立即就返回12月29日這個有利的「位置」……經過這次延期鬧劇後，玩者的反應已不及10月時般熱烈。最後，《莎木》只是銷售了約35萬套，70億的開發費到底收回了多少呢……？



◆花了70億的《莎木》，它的第二章仍會推出的吧？

日本以外DC成績不俗

雖然在日本DC是失敗了，但在美國和東南亞，DC的走勢卻遠比日本來得好。在美國，SEGA上一部主機SATURN的失敗，並沒有影響到DC的形象。美國人接受DC，運動遊戲是其中一個相當重要的因素。SEGA傳統以來都是製作體育遊戲的專家。如籃球遊戲《NBA2K》和美式足球遊戲《NFL2K》，都比同類型的PS遊戲來得優勝，受歡迎是不無道理的。而《SONIC》等名作可以和DC主機同日發售，對美國市場的幫助也很大。

而在香港，DC則是趁著PS2的價錢居高不下，PS又沒有新作可玩這段期間，以其主機的低價格爭取到玩者的支持。在翻版DC遊戲的出現後，DC更迅速普及，成為現時香港遊戲界的主導機種。由於SEGA NET(SEGA.COM提供的上網服務)預計在年底就會投入運作後，網上對戰這新玩意將會推動DC在香港再風行好一段時間。 GP



◆翻版竟造就了DC在香港普及成功，認真諷刺

下期預告：PS2能否稱霸遊戲界？

遊戲誌專題 ALL ABOUT SNK 2D 對戰格鬥

TEXT：IKI

新大陸的光輝歲月

提到SNK，相信大家也定必會想起《KOF》系列。素以2D對戰格鬥遊戲見稱的SNK，迄今已有11年的歷史了。老實說，SNK的2D格鬥遊戲對業界發展有著深遠的影響，在歷史上可說佔有一重要席位。然而，因著市場萎縮及公司被收購等負面因素影響，以致SNK的前途頓變得不明朗。縱然SNK可能不會再推出對戰格鬥遊戲，但念於過往她對業界所作的努力，本誌遂製作一個名為「ALL ABOUT SNK 2D對戰格鬥」的特輯以茲記念。



潮流先驅－硬件篇

眾所周知，NEO GEO的底板「MVS」(Multi Video System)只是一塊16 bit的機板，較諸於甚麼PS、SS等也有所不及，更遑論甚麼DC、PS 2等了；然而，一塊機能平平的機板能屹立市場達10年之久，其製作人員之功力由此可見一班。回說NEO GEO主機方面，SNK推出匣帶主機的原意是「把遊機機中心的樂趣100%帶回家中」，而且她那「MEMORY CARD可對應街機MVS遊戲」的構想，與現今DC VMS的構想可謂同出一轍，同樣意念但卻早10年實行，那又豈不算是潮流先驅？



◆MEMORY CARD可對應街機MVS遊戲



◆匣帶主機因軟件價錢太「高檔」而令人卻步

◆NEO GEO CD及其改良版CD-Z

◆HYPER NEO GEO 64只是曇花一現

兩雄割据－軟件篇

相信單看題目大家也知道筆者所指的「兩雄」分別是代表CAPCOM及SNK，因《SF 2》取得空前成功，格鬥遊戲遂成為了主流，而SNK亦於此時掘起。與其他一窩蜂「人云亦云」的廠商不同，SNK所製作的遊戲素來也尋求「突破」，自《餓狼傳說》起便確立了這宗旨。隨著遊戲發展日趨成熟，玩者的要求亦相對提高，於此情況下提昇作品容量乃唯一途徑。由《龍虎》的「100 MEGA SHOCK」，經過《KOF'95》的「THE FURTURE IS NOW」，發展至《KOF'98》的「GIGA POWER」，正標誌著NEO GEO不斷朝向大容量發展。在這些年來，NEO GEO的2D對戰格鬥遊戲合共42款作品。(包括SNK及其他第三廠之NEO GEO作品，但HYPER NEO GEO 64作品除外)



◆《DOUBLE DRAGON》

◆《餓狼傳說3》



◆《風雲默示錄》



◆《天外魔境真傳》

作品名稱	發售時期	容量	製作商
餓狼傳說	1991	55M	SNK
餓狼傳說2	1992	106M	SNK
餓狼傳說SPECIAL	1993	150M	SNK
餓狼傳說3	1995	266M	SNK
REAL BOUT餓狼傳說	1995	346M	SNK
REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL	1997	394M	SNK
REAL BOUT餓狼傳說2	1998	539M	SNK
餓狼MARK OF THE WOLVES	1999	706M	SNK
龍虎之拳	1992	102M	SNK
龍虎之拳2	1994	178M	SNK
ART OF FIGHTING龍虎之拳外傳	1996	298M	SNK
侍魂	1993	118M	SNK
真侍魂	1994	202M	SNK
侍魂 斬紅郎無雙劍	1995	282M	SNK
侍魂 天草降臨	1996	378M	SNK
THE KING OF FIGHTER'94	1994	196M	SNK
THE KING OF FIGHTER'95	1995	250M	SNK
THE KING OF FIGHTER'96	1996	362M	SNK
THE KING OF FIGHTER'97	1997	460M	SNK
THE KING OF FIGHTER'98	1998	683M	SNK
THE KING OF FIGHTER'99	1999	673M	SNK
THE KING OF FIGHTER 2000	2000	682M	SNK
幕末浪漫 月華之劍士	1997	474M	SNK
幕末浪漫第二幕 月華之劍士	1998	554M	SNK
風雲默示錄	1995	190M	SNK
風雲SUPER TAG BATTLE	1996	242M	SNK
WORLD HEROES	1992	82M	ADK
WORLD HEROES 2	1993	146M	ADK
WORLD HEROES 2 JET	1994	178M	ADK
WORLD HEROES PERFECT	1995	226M	ADK
痛快GAN GAN行進曲	1994	178M	ADK
NINJA MASTER～霸王忍法帖～	1996	330M	ADK
FIGHTERS HISTORY DYNAMITE	1994	122M	DATA EAST
FIGHT FEVER	1994	98M	BICOM
GALLEXY FIGHT	1995	169M	SUNSOFT
WAKU WAKU 7	1996	259M	SUNSOFT
DOUBLE DRAGON	1995	178M	TECHNOS JAPAN
超人學園GOWCAIZER	1995	186M	TECHNOS JAPAN
天外魔境真傳	1995	202M	HUDSON
神凰拳	1996	338M	SAURUS
BREAKERS	1996	210M	VISCO
BREAKERS REVENGE	1998	242M	VISCO

*(HYPER NEO GEO 64的作品包括：《餓狼傳說WILD AMBITION》、《侍魂～SAMURAI SPIRIT》、《侍魂2～ASURA斬魔傳》及《武力ONE》)

《餓狼》系列

平面中的「空間」概念

《餓狼傳說》於91年年末發售，其時正值《SF 2》熱潮方興未艾，坊間充斥了多套偽《SF 2》作品。《餓狼》的出現卻令人明白到對戰並不止於同一「空間」上，雖然角色未能自由進出戰線，但「戰線」系統及「2對1對戰」卻突破了《SF 2》的框框，開拓了「立體對戰」的概念。一年後《餓狼2》承繼並改良了前作的系統，角色不但可自由進出2段戰線，而且「迴避攻擊」及「飛線攻擊」亦平衡了進攻與防守的關係，但《餓狼2》最大的特色還是「超必殺技」的引入，不僅確立了日後SNK作品的雛型，更成為日後所有格鬥遊戲不可或缺的元素。至於《餓狼SPECIAL》一般人只道是《餓狼2》的改良版，但當中連續技的改良、登場人物數目的增加及版面的演出更奠定了SNK「演出派」的地位；然而，《餓狼SP》中最大的賣點還是阪崎獠以隱藏人物身份登場，開啟了CROSS-OVER的先河。


◆《餓狼1》開拓了「立體對戰」的概念



◆《餓狼SP》奠定了SNK「演出派」的路向



◆《餓狼2》造就了不知火舞這名性感偶像



◆阪崎獠的出現開啟了CROSS-OVER的先河

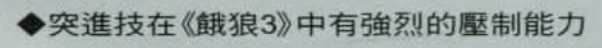
《REAL BOUT 餓狼》系列

追求「真劍勝負」的REAL BOUT精神

《餓狼3》可說是SNK最具野心之作，除了「戰線」系統增至3條外，更引入了COMBINATION技、空中防禦及潛在能力，強調了主線及邊線的主從關係。雖然消除了《餓狼2》及《餓狼SP》時無限「跳線」的弊病，但過於複雜的操作卻弄巧反拙，導致舊玩家一時難以適應，新玩者卻悟不到其中要旨。此外，《餓狼3》的評分系統亦見於往後不少格鬥作品中。《RB餓狼》可說是以《餓狼3》為藍本的作品，她與前者有著千絲萬縷的關係，操作上的簡化令新舊玩家也能樂在其中；RING OUT系統的引入不只強調了「對戰空間」的概念，亦令到戰局產生更大變數。《RB餓狼》為玩者建立了一個「爽」的對戰概念，亦為《餓狼》重新定位。《RB餓狼SP》把「戰線」重新設定為2條，同時又追加不少過往的人氣角色登場，難怪《RB餓狼SP》能成為《RB餓狼》系列中最受歡迎之作。另一方面，《RB餓狼SP》刪除了前作的RING OUT制，並以打破版邊兩旁障礙物作暈眩效果，加強了玩者的進攻意識。《RB餓狼2》承繼了《RB餓狼SP》的2段「戰線」系統，並引入香緋、RICK兩名新角色，雖然此作並沒有引入甚麼新系統，但由於整體系統的發展成熟，故《RB餓狼2》的表現亦不比前作差。



◆「邊閃」是《餓狼3》非常重要的攻擊手段


◆突進技在《餓狼3》中有強烈的壓制能力



◆《RB餓狼》的RING OUT系統在2D格鬥中甚為罕見



◆《RB餓狼SP》把「戰線」重新設定為2條



◆帝王啊～(圖為《RB餓狼SP》)



◆《RB餓狼2》的整體系統發展成熟

《餓狼 MOW》系列

回歸原點＝究極進化？

《餓狼MOW》可說是「回歸原點」之作，取消了以往的「戰線」系統，在1條「戰線」上進行決鬥，並加入了「JUST DEFENCE」、「T.O.P.」等新系統。在角色選角方面，除了TERRY以外，其餘所有角色也是新人物。遊戲摒棄了以往《餓狼》的一貫作風，由於拋開了以往的「既有常識」限制，製作群更有創作一個富於新鮮感的新世代《餓狼》。雖然《餓狼MOW》的整體表現出色，「JUST DEFENCE」強調了防守的重要，「T.O.P.」系統更能切合個人戰鬥風格；可是他廠作品《SF 3.3》「玉珠在前」，遊戲也難免予人比下去之感，是以《餓狼MOW》並未可取得廠商預期的市場佔有率。



◆取消了以往的「戰線」系統



◆「JUST DEFENCE」是對戰的成敗關鍵

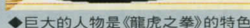


◆除TERRY以外所有角色也是新人物

《龍虎》系列

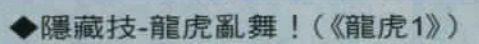
超必殺技的衝擊

《龍虎》系列的首作《龍虎之拳》是NEO GEO首個擁有100M以上容量的作品，遊戲中破天荒地使用「氣力糟」來限制必殺技的使用次數，而且ZOOM-IN及ZOOM-OUT鏡頭豐富了戰鬥時的視覺效果。「挑撥」系統不僅可減少對方的「氣力糟」，其後更普遍存在於多數格鬥遊戲中。遊戲極重故事性，而且角色可透過修行來增加參數，有別於一貫格鬥遊戲的BONUS STAGE形式。此外，超必殺技及隱藏技的出現也產生很大衝擊，大大影響了日後格鬥遊戲的模式。《龍虎2》完全承繼了前作的特色，玩者可使用的角色數目大增，女角YURI的加入吸引了不少FANS。故事承接前作ED發生，末段與(年輕時)GEESE一戰交代了《龍虎》與《餓狼》兩套作品的關係。《龍虎2》主要是改良了前作系統上的漏洞，從而締造比前作更佳的對戰環境。最後，《龍虎外傳》因為用上了MOTION CAPTURE技術的關係，角色動作比以往明顯流暢多了。至於系統方面，ULTIMATE K.O.系統令對戰氣氛更為緊張，因為第1回合隨時可變作最終回合！選角方面，除了阪崎獠和ROBERT外，其餘全部也是新人物，其中香澄的吸引力更不遜於YURI哩！


◆巨大的人物是《龍虎之拳》的特色

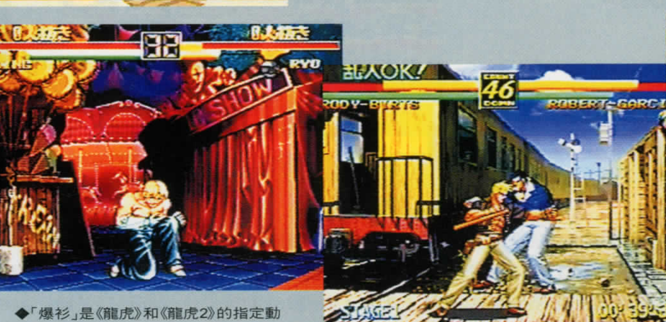





◆隱藏技-龍虎亂舞！(《龍虎1》)



◆《龍虎2》中按鍵時間的長短會影響攻擊的強弱



◆「爆衫」是《龍虎》和《龍虎2》的指定動作(《龍虎2》)

◆用了MOTION CAPTURE令角色動作顯得更流暢(《龍虎3》)



◆香澄：「降破‥‥降破！」(《龍虎3》)

《侍魂》系列

劍術格鬥的始祖

在早期的SNK陣勢中，《餓狼》、《龍虎》與《侍魂》3個系列也是屬於台柱級作品，其中《侍魂》更曾奪得93年度GAMEST大賞，可見遊戲是受到大眾所認同。《侍魂》中「角色手持武器作戰」的特色為業界帶來了新衝擊，開創了「刀劍格鬥」的先河。此外，遊戲中的角色造型把江戶武士形象一絲不苟的表現出來，這亦是為人所稱許之處。其中「怒」模式的攻擊力大增，可以扭轉劣勢，而戰鬥中可取得ITEM回復體力亦是有趣的地方。《真侍魂》承繼了前作的系統，「武器破壞必殺技」、「偽技」的引入令攻擊變得多樣化，而且前／後方轉身亦啟發了日後《KOF》系列的「緊急迴避」。《真侍魂》的成功培育了一班《侍魂》FANS，而且大量的隱藏元素(如Q版角色及黑子登場)亦成為了當時的話題。



◆ZOOM-IN及ZOOM-OUT仍見於《侍魂》中



◆「怒」模式可以扭轉劣勢(《侍魂》)


◆《真侍魂》引入了「武器破壞必殺技」及「偽技」

以意馭劍的劍質

第3作《斬紅郎無雙劍》史無前例把角色分為「修羅」及「羅刹」兩種劍質，而兩種劍質的招式又不儘相同，令出現人物彷如有24名(12 x2)之多。《斬紅郎無雙劍》中「見切」及「怒氣糟」儲氣其實是轉化自《KOF'95》的「攻擊迴避」及「儲氣」系統，此作雖然強調了連續技的存在，可是CPU戰公式化的攻擊導致遊戲流於太表面化，甚至令人厭惡之念陡起。《天草降臨》是製作群在痛定思痛後推出的《侍魂》「最終作」(HN64的3D《侍魂》系列乃後話)，除了新人物風間兄弟的加入外，舊人物柳生十兵衛及「女王」莎羅的復活亦是遊戲賣點之作之一。系統方面，以「怒爆發」演變出的「十四連斬」使「怒氣糟」在對戰中提昇至戰略層面。由於遊戲的整體完成度高，是以《天草降臨》令不少人對《侍魂》系列重拾信心。



◆《斬紅郎無雙劍》史無前例把角色分為「修羅」及「羅刹」兩種劍質

◆柳生十兵衛及「女王」莎蘿

◆《天草降臨》的版面演出效果是系列中最好的

《THE KING OF FIGHTERS》系列

業界首創的「隊伍制」系統


◆《KOF'94》的3 on 3對戰系統開創了業界先河

1994年，SNK推出了一套名為《THE KING OF FIGHTERS 1994》的作品，當中創出了格鬥遊戲史上首個「隊伍制」對戰系統(3 on 3 TEAM BATTLE)，遊戲中共有8隊隊伍參賽。人物方面分別來自《餓狼》、《龍虎》、《怒》、《PSYCHO SOLDIER》等作品，再加上一些原創人物，是名乎其實的「ALL STAR BATTLE」。系統方面，《KOF'94》採用了「攻擊迴避」系統，令投技以外的攻擊變得無效化，而且亦保留了《餓狼》角色「蹲下前進」的特性。「援助攻擊」對往後作品有深遠影響，此作的成功確立了日後《KOF》系列成為SNK皇牌作的基礎。緊接其後的《KOF'95》改良了「攻擊迴避」系統，把前作極其難用的「COUNTER ATTACK」巧妙地融入其中，而且TEAM EDIT系統最多可造出2024個隊伍組合，令玩者可隨心所欲地選用喜愛的角色。《KOF'95》為八神庵首次登場的作品，他的出現不僅吸引了一班FANS，而且還奠定了《KOF》人設系列偏向「型」的路線。遊戲中改良了前作中GUARD CANCEL的特性，但「COUNTER ATTACK」性能太強，令角色偏向被動，形成了「後發制人，先發者制於人」的局面，是最為人所垢病之處。


◆「攻擊迴避」令投技以外的攻擊變得無效化(《KOF'94》)


◆遊戲保留了《餓狼》角色「蹲下前進」的特性(《KOF'94》)


◆《KOF'95》為八神庵首次登場的作品


◆「COUNTER ATTACK」令角色偏向被動(《KOF'95》)

◆時至今日《KOF'95》仍為不少人所津津樂道

確立新世代格鬥模式

誠如上述，《95》在一定程度上限制了玩者的主導性，故製作群在製作《KOF'96》時便廢除了以往《KOF》的「攻擊迴避」系統，改以「緊急迴避」取代，而DASH亦由以往的「向前小跳躍」改為「前衝」，再加上大幅削減了飛行道具的飛行距離，強調了近身戰的重要性。另一方面，遊戲中引進了「打擊防禦」的概念，平衡了「先發」及「後發」任何一方的絕對優勢。總括而言，《KOF'96》不僅奠定了往後《KOF》的基礎，而且GUARD CRUSH、大跳躍等系統更確立了日後新世代格鬥遊戲的基礎，其中把跳躍正式歸納為攻擊模式的意念更把2D格鬥推往另一層次。由於系統轉變的差別太大，《96》實難以討好一眾《94》、《95》的FANS，是以《KOF'97》中首次出現了把系統一分為二(AVANCE MODE及EXTRA MODE)的構想，迎合了新舊兩批玩家的要求。其中ADV模式是以《96》為藍本，並把「儲氣」系統改為「透過攻擊來增加超必槽」，加強了攻擊節奏。EX模式是以《94》為藍本，保留了「儲氣」及「攻擊迴避」系統，但卻間接限制了玩者的主導性。由於此作是OROCHI(大蛇)故事的完結篇，故吸引了不少新手慕名而來。《97》的續作《KOF'98》是系列中較特別的一集，遊戲絕無故事性可言，但改良了《97》中各種系統，而且大量「裡版」人物令遊戲樂趣倍增，「史上最多50人」亦成為了一時佳話。時至今日，街機上仍有不少人沉迷於此作，難怪有說《98》是系列中最出色之作。


◆「緊急迴避」令戰鬥頓增速度感(《KOF'96》)


◆「大跳躍」對當時來說是一劃時代設計(《KOF'96》)



◆BOSS隊在往後作品再沒出現實在可惜(《KOF'96》)


◆ADV模式是以《96》為藍本(《KOF'97》)

◆EX模式保留了「儲氣」及「攻擊迴避」系統(《KOF'97》)

◆《KOF'98》是系列中最出色之作



◆多個人物復活也是賣點之一(《KOF'98》)

新概念-STRIKER系統的誕生


◆「緊急迴避」復活！(《KOF'2000》)

《KOF'98》取得空前成功，但製作群並未因此怠慢，反而為新作《KOF'99》注入不少新元素，除了以K' 為主線的情節外，遊戲刪除了ADV及EX兩種系統的分野，統一為「閃避移動」及「移動攻擊」，並引入「ARMOR MODE」及「COUNTER MODE」，令POWER GAUGE更具戰略性。「STRIKER SYSTEM」乃廠商的招徠賣點，雖然此「輔助攻擊」並非首見於此作，但《99》卻把此概念重新定位，令角色在攻擊上更顯靈活，甚至產生不少「STRIKER專用連續技」。然而，由於操作系統轉變的太大，不少玩家也感到難以適應，其中「閃避移動」更惹來不少批評。在汲取了玩家的聲音後，製作群亦從善如流，在《KOF 2000》中重新引入「緊急迴避」系統，並加強了「ARMOR MODE」及「COUNTER MODE」的性能。至於其「命脈」STRIKER SYSTEM，製作群則加強了其性能，其中「ACTIVE STRIKER」系統加強了STRIKER的實用性，而「ANOTHER STRIKER」則令玩者在揀選STRIKER時多了一道選擇。總括來說，《2000》在各種系統上也是針對《99》來作出強化，理應是十分受到大眾認同。然而，製作群似乎過份強調STRIKER的重要性，其中「ACTIVE STRIKER」系統更是把遊戲變成「鬥快擊中第1 HIT的ACT作品」的鬧劇！


◆《KOF'99》把系統統一為「閃避移動」及「移動攻擊」

◆《KOF'99》以K' 為主線情節


◆「STRIKER SYSTEM」令角色在攻擊上更顯靈活(《KOF'99》)

◆過份強調STRIKER實在有點本末倒置(《KOF'2000》)


◆「ARMOR MODE」及「COUNTER MODE」的性能得到強化(《KOF'2000》)

《月華》系列

劍術格鬥新世代

1997年年末，SNK發表了繼《侍魂》後的另一套劍術格鬥遊戲《月華之劍士》。與以往的《侍魂》系列不同，彼所強調的是一擊必殺，反之《月華》所著重的是「技巧」、「連續技」，其中「力」及「技」兩種劍質的分野令玩者追求自己的戰鬥風格。《月華》的出現令人明白到，劍術格鬥遊戲其實也可在「一擊必殺」及「連技快感」間取得平衡。《月華之劍士2》除了承繼前作的「力」及「技」兩種劍質外，更引入集合兩者之長的隱藏劍質「極」；在整個遊戲速度方面，《月華2》比前作有過之而無不及，而且指令入力的輸入時間亦比前作嚴謹得多。總括而言，《月華》系列給劍術格鬥重新定位，而且箇中美侖美奐的人設亦不知迷倒了幾許迷哥迷姐。


◆「力」及「技」劍質的分野令玩者追求自己的戰鬥風格(《月華1》)

◆《月華》較《侍魂》著重「技巧」(《月華1》)



◆《月華2》的速度比前作有過之而無不及

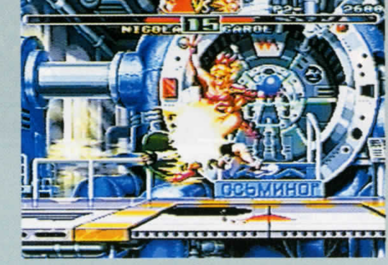

◆美侖美奐的人設是《月華》系列的賣點(《月華2》)

《風雲》系列

新意念滿溢的試金石

不知大家記否SNK曾於95年推出一款名為《風雲默示錄～格鬥創世》的格鬥作品，遊戲中的角色不僅可使用武器作戰，角色亦可作「跳線」攻擊；同時亦設有投技／摑技反擊的系統，而且鏡頭更會隨戰鬥距離作ZOOM-IN及ZOOM-OUT效果。一如其名，此作揉合了《餓狼》、《龍虎》與《侍魂》3大台柱作品的特色並加以改良，可見廠商的確有野心把此作為格鬥遊戲「創」下新「世」代指標，可惜眼高手低的表現手法卻浪費了製作群一番心意。一年後，製作群再接再勵推出續篇《風雲SUPER TAG BATTLE》，遊戲採用2 on 2的TAG BATTLE形式，又加入了ROSA及金瑞龍(譯名)兩名新人物，遊戲中更加入了合作攻擊、RUSHING COMBO等新系統，令對戰感覺十分「爽快」。此作其實可玩性很高，可是《KOF'96》的名氣實在太響，只能說一句「生不逢時」罷！


◆《風雲1》揉合了3大台柱作品的特色


◆LINE ATTACK的模式十分多元化(《風雲1》)


◆《風雲2》其實可玩性很高

他廠作品一覽

ADK

ADK可說SNK眾多第三廠中最大的盟友，她的作品以《WORLD HEROES》系列最為人所熟悉，當中「DEATH MATCH」模式為格鬥帶來新樂趣。至於《痛快GAN GAN行進曲》則有別於一般格鬥遊戲，可惜太另類導致曲高和寡。《NINJA MASTER～霸王忍法帖～》是ADK成就最高之作，可惜自此作後ADK已甚少開發格鬥遊戲。



◆《WORLD HEROES》是ADK首個格鬥作品



◆《WH 2》在日本的受歡迎程度曾一度超越《SF 2'TURBO》



◆《WH 2 JET》的意念不俗，但造出來的效果卻強差人意



◆《WH PERFECT》是系列最終作



◆《痛快GAN GAN行進曲》雖曲高和寡，但卻創意十足

DATA EAST

DATA EAST曾經因《FIGHTERS HISTORY》而與CAPCOM對薄公堂。在1994年，DATA EAST在NEO GEO上推出了續作《FIGHTERS HISTORY DYNAMITE》，遊戲的系統十分簡單，但「弱點系統」卻令對戰氣氛極為熾熱。另外，一些角色如溝口誠及KARNOV也是吸引玩者的賣點。



◆遊戲的真正最終BOSS竟是一隻牛？

TECHNOS JAPAN

TECHNOS JAPAN在NEO GEO上分別推出了《DOUBLE DRAGON》及《超人學園GOWCAIZER》兩套作品，前者的操作簡單，但由於連續技易於運用，故此作亦受到不少初玩者歡迎。至於後者《超人學園GOWCAIZER》則以大張正己的人設作招徠，可惜遊戲太流於表面化，故出現於市場的時間著實短得可憐。



◆《超人學園GOWCAIZER》則以大張正己的人設作招徠



◆《DOUBLE DRAGON》受到不少初玩者歡迎

BICOM

BICOM其實是一家韓國的遊戲製造廠商，《FIGHT FEVER》正是由她所開發的作品。遊戲的最大特色，是畫面上會顯示角色所使用的必殺技技名，主角則是一名使用跆拳道的人物。遊戲雖然寂寂無名，然而在NEO GEO上鮮有韓國製遊戲出現，故此作甚具記念意義。



◆《FIGHT FEVER》並沒有推出過匣帶及CD版

SUNSOFT

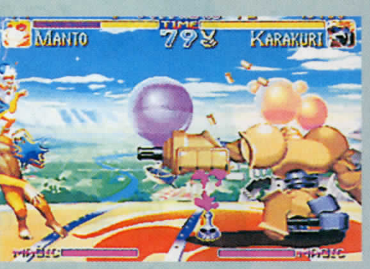
SUNSOFT在NEO GEO上只推出了《GALLEXY FIGHT》及《WAKU WAKU 7》兩套作品，前者刪除了畫面端的限制，而且遊戲整體速度快，難度亦非適合初玩者而設。後者《WAKU WAKU 7》則以充滿特色人設為賣點，加上那多姿多彩的攻擊模式，吸引了不少玩者。



◆《GALLEXY FIGHT》刪除了畫面端的限制

HUDSON

以製作RPG《天外魔境》聞名的HUDSON，曾於NEO GEO上發表了同名的對戰格鬥遊戲-《天外魔境真傳》，遊戲除了一般的攻擊外，更包括了猶如RPG魔法的「術攻擊」。同時遊戲亦包括了各式ITEM的「卷物」，至於登場角色的造型亦忠於原著。



◆《天外魔境真傳》是NEO GEO作品中最具特色之作

SAURUS

大家還記得《神凰拳》的名字嗎？廠商SAURUS於1996年發表了這套以CG人物模型製作的格鬥遊戲，故事以環繞天上諸神大戰為主線。由於角色以CG人物模型為製作骨幹，故人物的動作十分流暢。再者，遊戲中更可把對手打至浮空，並立即施以空中COMBO。

VISCO

VISCO雖然是一間名不經傳的遊戲製造廠商，但她在NEO GEO上所推出的兩套作品《BREAKERS》及《BREAKERS REVENGE》也有不俗的表現，前者的系統簡單，在當年(1996年)而言，普遍格鬥遊戲的系統也偏向較複雜，故此作的出現可說是一道清流。至於後者則追加了一名忍者角色SAIZO，可惜遊戲撞上了同期的《KOF'98》，故此作只落得慘淡收場。



◆《BREAKERS REVENGE》忍者角色SAIZO

緊急務集!!

《GAME PLAYERS MAGAZINE》(遊戲誌)將於12月分拆為《GAME PLAYERS PS》及《GAME PLAYERS DC》兩本,為了精益求精,很希望收集大家對這兩本新書的意見及期望,從而令這兩本新書更適合大家,提供最好意見的10位讀者,將會各有$500現金作獎賞。

參加辨法

大家只要把有關的詳細意見內容,以及個人資料,寄來「香港 灣仔駱克道33號 福利商業中心7樓」,信封面註明「意見收集」便可。或者可電郵到 msv@ gameplayers.com.hk(註:並註明閣下的真實名字與聯絡方法)





gameplayers.com.hk
獨家網上訂購……

BANDAI電子寵物 Wonderborg

獨家網上版，限量！
只需＄999



WonderSwan Colour (Gift Set)

FINAL FANTASY 連Final Fantasy 1
加送BANDAI授權製作特集
12月9日發售
只需＄879



快瀏覽gameplayers.com.hk

鳴謝：BANDAI瑞華行

TEXT:AINHO

PHANTASY STAR ONLINE

DC

發售商：	SEGA
售價：	6800日圓
容量	GD-ROM
記憶：	未定
發售日：	12月21日

RPG/1-4P/對應通訊、VGA、KEYBOARD



作好心理準備來進入《POS》的SF世界吧！







SEGA傾力製作的網絡RPG遊戲《PHANTASY STAR ONLINE》，相信無一玩家不會認識這套Dreamcast史上的大作，而且近日更得知本地玩家亦可以上網進行遊玩。雖然筆者不久前已經於138期《遊戲誌》中介紹了三個職業種族，以及最初三個場地的新情報，但是由於這套作品氣勢實在非常犀利，所以今次將會為大家繼續介紹遊戲中移民船PIONEER 1,2的相關事情、新登場的電子怪物及各種設施的用途等等，務求令讀者更加了解這套遊戲。

探索的開始...

人類為了找尋新惑星作居住的用途，於是派出一艘移民船PIONEER 2，前往該處進行實地測驗。不久後，正當另一艘移民太空船PIONEER 2漸漸接近新天地拿告柯魯的惑星時，與PIONEER 1突然失去聯絡，掉落該個星球表面，並且引起大爆炸。PIONEER 2為求找出其事故原因，於是派出民間HUNTER進入PIONEER 1的殘骸中展開調查，而他們從PIONE DOME的動力源中發現各機能仍然進行運作，同時更有大批電子怪物徘徊著。為了解開這些接二連三的奇怪事件，便決定深入基地繼續進行調查...。

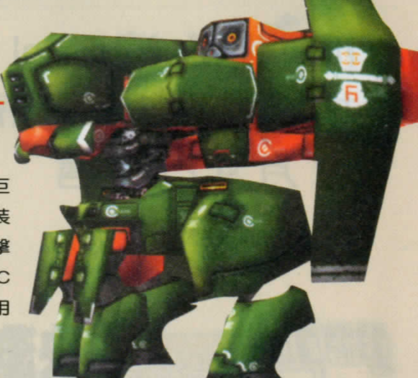


機械的靈魂－DUBTIC



PIONEER 1中調查基地「CENTRAL DOME」內徘徊的二腳步行型機械人。特徵是擁有不死身，動作遲鈍。雖然它們經常以群體出現向HUNTER襲擊，但各自都是單獨地行動，而HUNTER則需要找出其弱點才能有效逐一擊敗它們。

重步行戰車－GARANTZO



與DUBTIC相比，擁有壓倒性巨大機體的機械戰車，機身由全綠色裝甲構成，攻擊威力絕大，近距離攻擊為主，弱點是受到攻擊系TECHNIC的特殊力量，因此HUNTER應利用遠距離作戰來戰勝它們。

排除入侵者！



擁有分身能力－SHIWATO

機身帶有忍者影子，原本屬於警備的機械人，防止入侵者進入。它的特徵是反應敏捷之餘，攻擊力亦很強，而且更擁有分身特殊能力，以避開HUNTER的攻擊，因此是眾多電子怪物中最難應付的一種。

擁有飛行能力－KAHADESO



機身能夠利用電流所擦出的火花，來敗退入侵者的飛行電子機械。與DUBTIC同樣是以群體方式向HUNTER襲擊，而它最強的武器是雷射攻擊，能夠將全體HUNTER受到傷害，玩者可利用TECHNIC特殊力量將它們一網打盡。

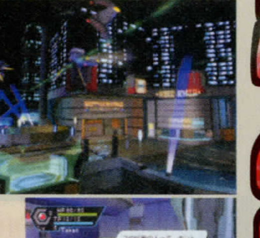
《PHANTASY STAR》系列的特色



若果大家機歷有一定長遠的話，相信一定遊玩過《PHANTASY STAR》系列的作品。自1987年的第一集《PHANTASY STAR》發售以來，遊戲中給人的感覺，就是其最大特色除了以SF世界觀展開外，敵人的種類大多數是以機械角色為主，其中《PHANTASY STAR II》內巨大電腦的最終BOSS就是當中的佼佼者。至於今集的故事劇情主要講述有關PIONEER 1的主電腦發生不受控制的事故，同樣敵人以機械角色出場居多，相信BOSS仍然會以機械身份為主。



PIONEER 2內部設施



為了調查惑星拿告柯魯表面的異變事件，浮游著上空的移民船PIONEER 2，其實內部的面積非常龐大，並且更存在一個都市「CITY」。這裡的設施非常齊備，不單有住宅、購物街等，而且更有HUNTER專用的設施呢！

總督府





PIONEER 2「CITY」中最高領導人所在的地方，只限持有許可證方可出入，而HUNTER進行的任務都是由這處發出。

秘書



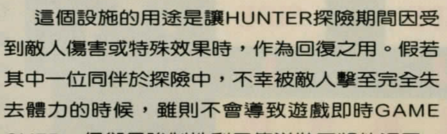
她是總督府最信任的特別行政秘書，遊戲中會為HUNTER提供有關完成任務的秘訣情報。

HUNTER公會



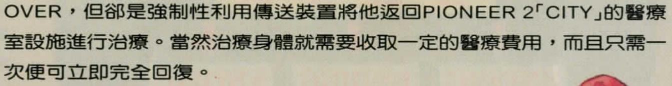
HUNTER專用的地方，他們實行每項任務時，都必須事先於這所公會確認方可正式行動，而且這些任務沒有先後之分，可隨意選擇一個來進行，任務的數量則隨著遊戲的進度而出現。當決定探索對象後，便可利用CITY內的傳送裝置送往任務的地方，再不是好像傳統RPG般，雖步行一段長距離才正式到達。

醫療室



這個設施的用途是讓HUNTER探險期間因受到敵人傷害或特殊效果時，作為回復之用。假若其中一位同伴於探險中，不幸被敵人擊至完全失去體力的時候，雖則不會導致遊戲即時GAME OVER，但卻是強制性利用傳送裝置將他返回PIONEER 2「CITY」的醫療室設施進行治療。當然治療身體就需要收取一定的醫療費用，而且只需一次便可立即完全回復。

護士



負責治療因探險中而受到傷害的HUNTER，屬於精神系。

豐富齊備的商店



HUNTER每應付緊接的任務前，都需要先準備行裝才能更有效完成，因此補充道具及加強裝備是玩者必需的工夫之一。PIONEER 2「CITY」中林立著很多有用的設施，每所都帶有很重未來的特色，分別有武器及防具買賣的裝備屋、提供多款回復道具出售的道具屋、鑑定探索中所獲得道具的用途及提供合成要素的鑑定屋，以及作寄存或交換物件、金錢的CHECK ROOM，而且寄存金錢於CHECK ROOM中達一定時間，其資金更可得到提升。

CHECH GIRL



CHECK ROOM設施中替HUNTER保管物件的女職員。

非一般下載服務

《PHANTASY STAR ONLINE》的特色除了是一套NETWORK RPG外，遊戲中的冒險旅程亦可謂非常漫長，因為SEGA方面實施定期提供玩者下載新的探險任務服務，總數多達100個，部份任務的難度更會比原本遊戲為高，道具的配置也有所變化，務求使玩家有新鮮及物超所值的感覺。至於下載的方法，只要進入SEGA官方網頁的指定位置上點選DOWNLOAD便可。



買一得二!?

閣下有經常留意遊戲新聞的話，都知道SEGA不久前曾公佈過此作會同時推出附有MEMORY CARD 4X的限定版本，但可是由於出現某種方面的問題，因此近日SEGA便宣佈取消了這個計劃，決定將每套普通版都以原本的6800日圓價錢，附送於2001年內推出的《SONIC ADVERURE 2》體驗版作為賠罪。至於此體驗版本的內容，主要收錄遊戲的開場畫面、以及能夠利用SONIC來進行最初版面的體驗。GP



TEXT：時雨

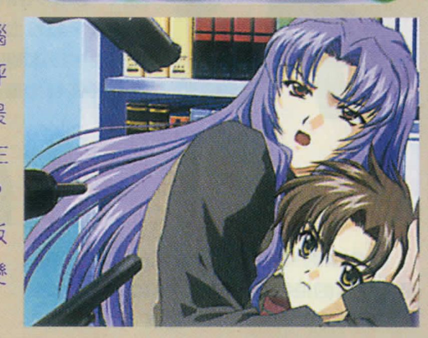
EVE ZERO

In the sweat of thy face shalt thou eat bread,till thou return unto the ground, for out of it wast thou taken:for dust thou art,and unto dust shalt thou return. And ADAM called his wife's name EVE:because she was the mother of all living.

DC

發售商：	GAME VILLAGE
售價：	7800日圓(預定)
容量：	GD-ROM×1
記憶：	未定
發售日：	2001年3月22日
AVG／對應VGA BOX、MODEM	

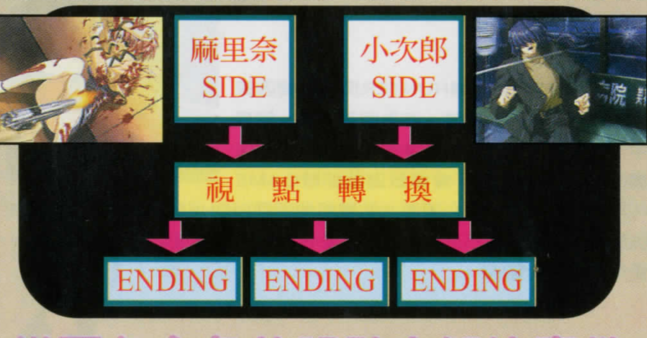
名作AVG移植DC！



在個人電腦和PS上獲得好評的《EVE》系列最新作——《EVE ZERO》，其加強版本很快就會在DC上和大家見面！到底DC版在那些方面有所加強？那就是遊戲由本來只有一個ENDING，改為有多個結局的MULTI ENDING！在PS版裡，玩者無論如何努力，故事的結局都會以悲劇收場。在DC版中，大家就可以改變這一命運了！

系統特色——MULTI-SIDE ADVENTURE

本作品中的主角有兩人——天城小次郎和法条麻里奈，玩者在遊戲進行時，必須根據故事的發展去切換兩名主角的視點，以不同的角度去了解劇情發展。切換視點的時機和次序是自由的，玩者可以自己決定。由於兩名主角的故事是互相緊密地連接在一起的，許多時玩者都可以在其中一個主角的劇情中，找到解開另一邊劇情的謎之提示。玩者甚至可以引導兩人的行動，令他們在同一場所中出現，合力解決問題！



全新要素——MULTI-ENDING

在電腦版和PS版中，本遊戲只有一個悲劇的結局。但在移植到DC版後，故事已加入了MULTI-ENDING(多重結局)，當然有新的結局，也即是就遊戲會有新的故事、新的畫像和新的動畫追加！因此即使是玩過前兩個版本的朋友也不容錯過！



◆這就是真ENDING的一幕！這名滿身繃帶的少女到底是什麼人？

從兩名主角的視點去解決事件！

麻里奈 SIDE



一宗本來應該由兇殺組處理的案件，不知道什麼原因竟會落在麻里奈所屬的公安部的身上。麻里奈心中雖覺得它有點可疑，但也開始了調查的工作。在調查的過程，麻里奈到犯人的身份毫無頭緒，不過在這時案件的真正犯人竟然向麻里奈迫近……！



法条麻里奈

隸屬警視廳公安部的麻里奈，是以破案率100%而著名的優秀警員。不過她卻常有違規和無視上級命令的問題



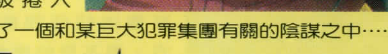
圖亞·瑙巴魯迪絲

曾一度被性變態者拐帶的少女，幸好後來被麻里奈救出，有驚無險。在送她回家前的這段期間，她暫時和麻里奈住在一

小次郎 SIDE

身為一間小型的個人偵探社的偵探，小次郎平時的工作都只是些雞毛蒜皮的小事。但在調查某個毫不起眼的事件時，小次郎竟被捲入了一個和某巨大犯罪集團有關的陰謀之中……





天城小次郎

現職是某偵探社的副社長，年紀雖輕但論偵探的實力則是無用置疑。他在小時父母已因意外過身，而將他養育成人的就是現在偵探社的社長

榊原真

仍是中學生的他一直都和父親同住，由於非常討厭父親的關係，他於是離家出走，現在則在小次郎的保護下生活。他十分仰慕小次郎，所以經常想協助他的偵探工作



◆小次郎的戀人彌生，她同時也是麻理奈的朋友。因此在兩邊的劇情中都會出現

TEXT:AINHO



非一般校園生活

CAPCOM繼《私立JUSTICE學園》及《私立JUSTICE學園～熱血青春日記2》之後，其最新一集終於正式登錄Dreamcast上！由於今作是以NAOMI基板開發，因此能夠與街機版同步推出，而且遊戲中更加入BOARD GAME模式及新合作必殺技，對於喜歡格鬥遊戲的玩家而言，相信到了正式發售日期後，一定使大家不論家裡或遊戲機中心都玩到廢寢忘食的情況出現呢！

戰鬥系統逐步睇！

熱血 COMBO AIR BUST



對戰期間，只要靠近對手緊按方向掣的斜下，再按著強P+強K將對手擊至空中時，快速起跳便可以在空中運用不同方向掣+攻擊按鈕向對手施以多次攻擊，而做成殺傷力強勁的AIR BUST COMBO出現。然而對手於空中受到攻擊的期間，是不能作出防禦及反擊行動，不同的角色會有不同的空中COMBO技，當然沒有存在熱血COMBO的角色，便不能使出空中COMBO。



愛與友情之 2 PLATON 技



與過往系列同樣，玩者可以在對戰期間派出隊中二人，合力使出必殺技向對手進行攻擊。其使出的方法是當畫面斜下方的氣力能量棒升至2級或以上，並且出現「準備OK!」字樣時，只要按著強P+強K或弱P+弱K便可使出這種協力技。至於協力技所產生的效果，則視乎組合的角色而定，然而不同種類的協力技，分別都有回復體力、增加攻擊能力或增加防禦能力等多種效果。



嵐之女子高生－日向

正義與勇氣之 3 PLATON 技

今集遊戲的最大特色，就是玩者除了使出「愛與友情之2 PLATON」技之外，還可以使出「正義與勇氣之3 PLATON」技。其攻擊效果及使出方法，與「愛與友情之2 PLATON」技大致上相同。使用方法是當畫面斜下方的氣力能量棒升至5級或以上時，按著任何三個攻擊按鈕，便可使出這種比起以上所提及還要強勁的協力技。從畫面中可以看到，由五輪高校的波川流、羅度三浦和帖原夏集結三人的力量，使出協力技「熱血大車輪」的華麗場面，但是注意隊中如果任何一位不幸被擊敗，便不能作出這種協力技。



熱血轉校生－伐

愛與友情之 2 PLATON 阻止技



不論玩者或對手所使出的二人協力技，也不一定成功擊中對方。因為當對手發動「愛與友情之2 PLATON技」時，玩者可以立即按著強P+強K，命令隊中的一位成員來阻擋對手行動。若果輸入成功，並且於限定時間內擊中對手二人的話，便可將對手的協力技打消，但是相反地失敗的時候，則會受到二人的反擊，以及協力技的攻擊。



熱血青春日記



於這個「熱血青春日記」模式中，其實是一個以大富翁形式玩法的BOARD GAME，而且最大能夠提供四人同時遊玩。遊戲開始時，玩者需要創造一位角色來進行遊戲，當中的設定有姓名、樣貌、髮型、學校等，然而不同的設定，都會影響角色技能及能力。至於遊戲中的移動方法，是採用輪盤上的數字來決定，而地圖上每塊方格均有不同的行動效果，當二位角色相撞時，便會進入戰鬥模式，勝出者就可增加能力值及分數。只要於四十回合內，取得最高的分數，便算勝利。



Text by 小吉

BLOOOD THE LAST VAMPIRE

PS2

發售商：	SCEJ
售價：	5800日圓(每卷)
容量：	DVD－ROM
記憶：	未定
發售日：	12月21日(上、下二卷同時推出)
AVG／1P	

可以逃離血的宿命嗎？

BLOOD THE LAST VAMPIRE

過去和現在的樣貌並沒有改變，並且手持日本刀狩獵翼手的少女。劍術己達至高手的水平，亦精通日語和英語，而她為了什麼原因要狩獵翼手仍是一個謎。她和「謎之組織」好像有緊密的關係。



自構想開始，制作時間己經長達四年之久，容量方面用上二片DVD－ROM，故事內容的質量是不必懷疑。《BLOOOD THE LAST VAMPIRE》這故事除了會推出遊戲外，還會推出電影和小說。而以上三者所提到的事件也和翼手有關，同時狩獵它的謎之少女——小夜又是什麼人，要解開《BLOOOD THE LAST VAMPIRE》內一連串的謎團，就一定要從遊戲、電影和小說內尋找答案了。本文將會主力為大家介紹遊戲中的故事、主要角色和關鍵的名詞等。

小說《野獸們之夜》

接近主角的謎之女性——丁子

估計年齡為十八歲，單從外表看像是一名亞洲混血兒，可是正確答案卻沒有人知道，而她過去的經歷也全是一個謎。此外，她突然在主角面前出現又是為了什麼目的？

奇異的殺人事件

1998年，在郊外發現了三名中學生的屍體，但他們被發現時死狀怪異，體內的血液被完全抽去了……。這宗奇異的殺人事件其實和翼手的暗中活動有緊密關連，而一直狩獵它的小夜又會和這件事有關連嗎？另一方面，主角曾在夢中看見翼手殺人的經過，難道主角和這異形般的生物有著甚麼特別的關係？三者之間有著微妙的關係，到了最後，主角會將站在翼手的一方，還是會協助小夜呢？他的命運將會決定於玩者在遊戲中的選擇。

同樣聽到奇怪聲音的少女——琉璃亞

估計年齡為十六歲，平凡家庭中出生，和主角一樣能夠聽到不可思議的聲音，由於雙親因自殺而死，所以家中現在只得琉璃亞一人居住。

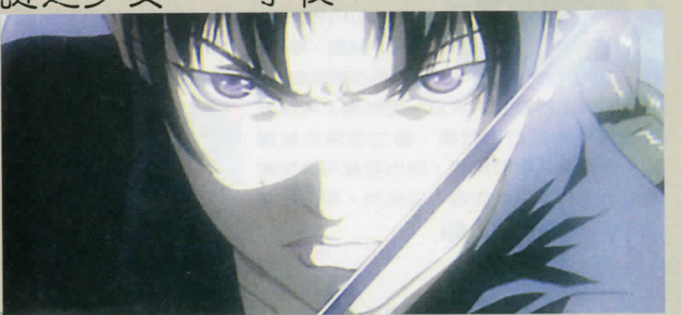
主要角色

聽到不可思議聲音的少年——主角



現年十七歲，在就讀高中時中途退學，現在他正為升讀大學而不斷努力中。他在幼年時曾遭遇到洪水，身處死亡的邊緣中，最後竟然奇蹟地存活下來。而自中學時開始，他便經常聽到一些別人聽不到的神秘聲音了。

謎之少女——小夜



以血作為糧食的神秘種族——翼手



具有伸縮自如的皮膚和中空的骨骼，可以隨意改變型態，因此能變成人類的外形潛入人類社會中，一般拳打腳踢對牠是毫無作用，而牠們唯一的致命弱點就是流失大量的血。所以小夜需手持日本刀去狩獵牠。

關鍵的名詞

不死計劃

於1806年，歐洲某一財閥的目錄中發現的文件。內容是說到有關人間和吸血種族的混血兒是擁有永遠的生命的人類。但是計劃內容的真偽就沒有辦法證明了，在這計劃中，翼手亦有在名單之上，而小夜的樣貌經過多年來也沒有變化會否和這計劃中提到的事情有關呢？以上所有謎題都是遊戲中的焦點。

謎之組織

像是歐洲的財閥、宗教國家或是特殊諜報機關等，他們是清楚知道翼手存在的神秘「組織」。小夜背後的支持者就是他們，付出了大量金錢去狩獵翼手是為了什麼原因呢？除此之外，「組織」的一切事情也被不少的謎團所圍繞著。





誠徵以下職位

1） 記者
2） 遊戲編輯

現在又要招收新血，假如你擁有以下條件，就有快來應徵。

（1）中五畢業以上，對遊戲有一定程度認識，對遊戲潮流有興趣，需外勤工作，中文程度良好；略懂日語及中文輸入法者優先。

（2）中五畢業以上，對遊戲有一定程度認識，有責任感，具撰寫家庭遊戲機攻略經驗及懂日語者優先考慮。

有意應徵者，快將個人履歷及申請職位，連同一份600-1000字的稿件（職位1：潮流稿／職位2：遊戲介紹稿），寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌收」，信封面請註明應徵「遊戲編輯或記者」，或將以上資料傳真到28662618。

TEXT:AINHO

HUNDRED SWORDS DC

～烽火連天的日子～

發售商：	SEGA/Smilebit
售價：	未定
容量	GD-ROM
記憶：	未定
發售日：	冬天
SLG/1-4P/對應通訊、震動、VGA、KEYBOARD	



SEGA盡力為Dreamcast發展的對應網絡遊戲計劃，現在實行得可謂如火如荼，當中《PHANTASY STAR ONLINE》就是一個好開始，為電視遊戲界帶出新的里程。至於緊接而來的第二套大型網絡作品，相信是由Smilebit與SEGA所製作的實時戰略遊戲—《HUNDRED SWORDS》莫屬。此作故事舞台位於擁有劍與魔法、機械文明的戰亂時代，主角方面共設有二名，各自都有不同的身份，以及不同的劇情，而遊戲模式則分別有「ADVENTURE MODE」和「NETWORK對戰MODE」二大種類。



豐富的故事物語

此作故事劇情主要描述兩男女主角「Ralph Naraval」和「Queen Falruth Lou Gran」，為了平定世界各國的戰爭而捲入戰火之中與各敵人進行戰鬥。玩家可以從兩位主角選擇其中一位來進行遊戲，雙方的故事除了不同外，





率領的戰鬥部隊亦有所不同，男主角是以騎兵為主，而女主角則是以魔法部隊為主。不知雙方將會面對的事件會是如何呢？這便要到真正遊玩這套遊戲時，才能夠得知了。

遊戲流程

遊戲基本的進行方式，與一般戰略遊戲大致上相同，首先出現角色對話場面以交代故事劇情，當中經常也有選項出現，選擇不同答案都會對往後的劇情及戰鬥任務出現變化。接著便進入作戰整備部份，





領導人(即玩者)需要在這裡的士兵宿舍中作徵兵出戰，每次請一位士兵都需要花費金錢。其他部份也要選擇出戰陣營、分配任務等各種作戰指令，而當中還詳細顯示出作戰的任務名稱、完成條件，以及敵己方位置的地圖顯示。至於進入戰鬥部份則採用實時方式進行，自軍除了消滅敵軍之餘，還需要攻破敵方的基地，才是作戰中最基本的完成條件，然而相反地給敵方攻破自軍基地則會導致遊戲結束。

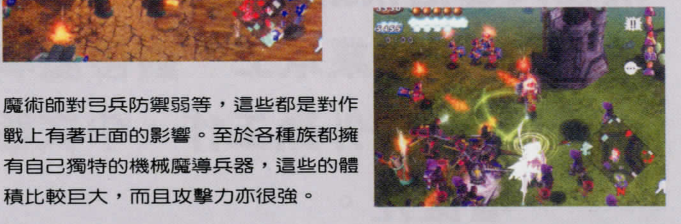
任務選擇

過百人戰鬥場面

戰鬥部份的每個場地都充滿著戰火連連，敵己方的交戰情況隨處可見。最多有四個民族同時戰鬥，每隊率領的士兵數量最多達100人，因此可以最大400人一起進行戰鬥，可見這場面極為壯觀。藉著Dreamcast的優越機能，畫面中每一位人物的行動都是非常流猘，並不會有拖慢情況出現。戰鬥時也需要經常留意作戰情況，當中可以隨時更改作戰行動命令，以做出最有利的形勢來擊敗敵方，而每擊敗敵方後軍備亦有金錢獲得，資金獲得的多少則視乎敵方的強度，然而還需注意士兵的戰鬥相性，例如騎兵對步兵攻擊強；







魔術師對弓兵防禦弱等，這些都是對作戰上有著正面的影響。至於各種族都擁有自己獨特的機械魔導兵器，這些的體積比較巨大，而且攻擊力亦很強。

資源的利用

玩者於戰鬥部份中也不要只顧不停地進行殺敵，因為場地內還存在著很多隱藏有用的資源。其中的用處是作為興建士兵宿舍，來收容更多士兵作後備之用，然而假若一些士兵於戰鬥中受到傷害，也可有足夠地方待為治療，當然士兵宿舍及資源儲藏庫也會給敵人進行佔據或破壞，因此便需要調派不少士兵、兵器作為防守。另一種利用資源





的用處則是來製造武器或開發新強力的特殊兵器，如圖片中看到的像飛行船的巨大兵器。正因如此，組織出一支有實力的作戰隊伍，就必需於每場戰鬥中調派一些採掘部隊來尋找，而當發現資源時，他們便通知玩者是否收集它們。

NETWORK對戰

特色～

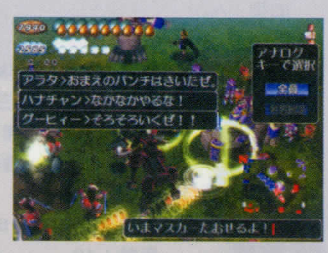
此作除了有主線的「ADVENTURE MODE」外，還有一個供最多四人同時進行的網絡對戰模式。顧名思義，這個模式必需連上網絡才能進行遊戲，而戰鬥部份及特色都是與「ADVENTURE MODE」相同，但是玩者必需於「ADVENTURE MODE」中完成某個版數後，才能選擇該個場地來進行對戰。每位玩者可以隨意從四位主角中選擇一位進行，而每位角色所率領的戰鬥部隊也是完全不同，分別有騎兵、機械兵器、魔法師和步兵四種。





同盟系統～

進入NETWORK對戰遊戲前，玩者可以在一處名為等候室裡與其他遠方玩家進行有關作戰的交談，作為事前的打探。除此之外，還可以選擇是否與其他玩家同盟，這意思即是代表可以變成一對三或二對二等多種戰局變化，使對戰的樂趣大大提高。當戰鬥正式進行時，同樣可以隨時傳送MESSAGE給其他玩家作為交談。



豐富的設定～

現在暫時只知道NETWORK對戰模式中共有九種對戰規則設定，相信於「ADVENTURE MODE」中完成遊戲後，或戰鬥中尋找一些隱藏要素而能夠出現新的設定。至於最初的設定也同樣非常豐富，當中分別有「道具設定」－對戰中是否出現影響作戰情況的道具可以拾獲；「隊長數目」－最大能夠設定五個隊伍出擊；「時間限制」－設定對戰中的遊戲時間，最少為10分鐘，最大則為30分鐘；「勝利條件」－設定是以破壞基地或擊破對方主角為勝利條件；「資源表示」－設定是否顯示場地中的資源位置指示或沒有提供；「兵隊表示」－設定各玩者的視界是否使用，若選沒有則能顯示全部的兵隊位置；「建築物表示」－與兵隊表示用途相同；「初期資源」－設定遊戲開始時的物資多與少；「資源地帶」－設定場地上出現多少資源採掘點。





戰績紀錄～

當對戰遊戲結束後，便出現一個各玩家的戰果統計畫面，當中有擊敗對方士兵數量、自軍損害度、採掘資源數量，以及遊玩時間等等，而且這些得出的紀錄還可以記錄於VMS中或存放有關官方網頁供其他玩家觀看。



充滿個性的兩位主角

東之騎馬王－Ralph Naraval



人民稱他為少年王。雖然年齡只有15歲，但卻是世界大陸東邊的騎馬民族最高領導人。他性格開朗，好奇心強，經常與臣民接觸作談論作戰方針，並不像其他皇帝般帶有威嚴的面孔，不喜歡利用力量來支配世界的人，理想是實行和平主義政策，將戰爭畫上終止符。



北之魔法王－Queen Falruth Lou Gran

人民稱她為少女王，是世界大陸北邊，持有廣大領土之魔法民族女王。年齡為16歲，幼年時曾不知何故短暫失去了記憶，而其母親同時間亦被人殺害。她不但責任感強，而且觀察力也非常優越，擁有宗教的力量，因此能夠發放出魔法攻擊敵人，對於戰爭卻極為喜歡。



其他重要登場角色

Mascar

Ralph Naraval率領軍隊的第二領導人，身穿一件厚而重的裝甲，手持一把巨劍。雖然攻擊及防禦能力強，可是行動力比較緩慢。





Faleshila

某敵方部隊的領導人，是一位女騎士。她的身份不明，右眼蒙上一塊布，手持一把長身的斧頭作為攻擊武器。



TEXT:AINHO

DC

發售商：	KID
售價：	6800日圓
容量	GD-ROM
記憶：	20 BLOCKS
發售日：	12月21日
AVG/對應網絡、VGA	

七日的戀愛故事

若果大家喜歡遊玩戀愛模擬遊戲，相信對這間KID遊戲廠商並不會感到陌生，因為她曾經於多個平台上推出多款以戀愛為題材的作品。其中深受歡迎電腦版的《INFINITY》，繼PlayStation版本後，現在終於順理成章移植到Dreamcast上。今次的版本並不會單純移植這麼簡單，遊戲中不單加插新的故事劇情，以及CG畫面外，還新增多種有趣元素及對應網絡功能。對於喜歡這系列的朋友而言，便不容錯過。



故事背景



某個晚上，主角石原誠於夢境中看見一條穿上銀色鈴子的頸鍊，從空中慢慢降落在他的手掌上。自此這件事件出現後，他往後的日子便接二連三遇上不可思議的事情。於一個南海孤島上的研討會宿營中，他感覺到這處地方能夠解開夢中之謎，於是便決定與一位名叫川島優夏的女孩展開調查，身邊的成員也因二人的行動，而被捲入這事件之中...。



多重故事



《INFINITY》系列作品一貫的特色就是屬於一套電子小說形式的AVG戀愛遊戲，玩者主要的工作，只需要細心觀看劇情及從中選擇不同的選項便可。玩者選擇不同結果都會對整個遊戲有很大正面影響，如往後的劇情變化、女角們對主角的好感度等，因此每當遇上這些選項時，便需要三思而後行。另外，今次Dreamcast版中，更新增一個名為「Short Cut」模式，只要完成一個章節後，便可以進入這個模式中，觀看自己之前已選擇的項目，而且每項更有詳細的劇情說明，讓玩家可以憑著這些線索，來取得完美的結局。



新增要素



今作中，玩者只要每完成一個故事章節後，遊戲裡便逐步出現很多有趣的隱藏要素，包括有VMS ICON下載、音樂鑑賞、ALBUM，以及專門與女角們答問題的模式等。另外，今次Dreamcast版本還對應網絡功能，玩者可以到指定官方網頁下載新的故事劇情，以及特別的CG圖片。



川島優夏

與主角石原誠就讀同一間大學，亦是青梅竹馬的朋友。她不但性格開朗，而且還喜愛做運動，表情豐富，擅長繪畫，但烹調技術就十分差勁。

生日日期：8月3日
年齡：20
身高：160CM
血型：A

樋口遙

原本是大學二年級的她，因為學業成績異常優秀，故跳升為三年級的學生。與主角同班，是研討會的主席，喜歡出海釣魚，甚少顯露出笑容的一面，性格十分內向，平時很少與別人溝通及交往。

生日日期：2月15日
年齡：19
身高：157CM
血型：B

朝倉沙紀

就讀一流大學的她，是一位貴族的少女。性格善良，往往看見一些狗吠在街上流浪時，都認為牠們非常可憐，而且還將牠們安置她的家裡作為餵養。

生日日期：11月7日
年齡：20
身高：156
血型：AB

守野KURUMI

高校三年學生，是IDUMA的妹妹，性格天真燦爛，喜歡與別人交往，有空間時便到茶室中幫忙姐姐。她稱呼主角石原誠為哥哥。

生日日期：6月18日
年齡：17
身高：152
血型：B

守野IDUMI



五位女角中年紀最大的一位，於一個島上海邊的茶室中工作，擁有大姐姐的性格，溫和友善，樂於助人。但是於駕駛時卻性情大變，而且多次超速關係，已經被停牌六次。

生日日期：3月24日
年齡：22
身高：163CM
血型：O



Power Jet Racing 2001™

TEXT:AINHO

DC

發售商：	CRI
售價：	未定
容量	GD-ROM
記憶：	未定
發售日：	2001年內
RAC/2P/對應VGA、震動	

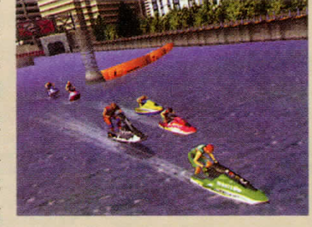
在水上暢快地飛翔吧！！

若果閣下是Dreamcast的玩家，相信對CRI遊戲廠商並不會感到陌生，因爲她曾經於這部平台上推出過以空中飛翔的《AERO DANCING》系列及陸上競賽的《BUGGY HEAT》這二種類型遊戲，而到了現在，終於公佈另一套以水上電單車爲題材的全新作品，名爲《POWER JET RACING 2001》。遊戲無論畫面及駕駛方面都具有很高的眞實感，務求令玩家能夠充分感受這種運動的樂趣所在。CRI此舉的確可謂完全玩轉海、陸、空呢！

兩大遊戲模式



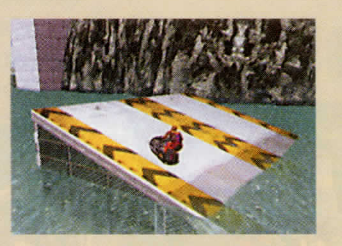
此作暫時只知道收錄二個模式，分別為「CHAMPION SHIPS」和「VS BATTLE」。「CHAMPION SHIPS」是玩者需要與其餘五位選手，於世界上七個最馳名的城市中，進行十三條賽道的競賽。當中分為各四場的第一回合、第二回合，以及五場的決賽。每場比賽正式開始前，都先需要進行一次排位賽，而完成全部賽事後，績分最高者便能成為全場總冠軍，以奪得錦標為目的。另一個「VS BATTLE」，顧名思義是讓二位玩者一起進行對戰的模式。對戰畫面以上下割形式進行，當中賽事完成後更有REPLAY畫面播放，用作重溫競逐中精彩的場面。



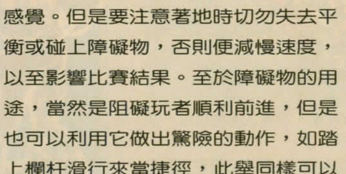


各式各樣的特技

此作與現實的水上電單車比賽有著很大不同之處，就是賽道上增添不少跳台及障礙物。跳台的用途除了能以更快時間來完成賽事外，亦能夠借助跳台的衝力來造出各種豐富的特技，而這些特技都有BONUS作增加遊玩時間，使緊張的賽事中增添一份爽快的感覺。但是要注意著地時切勿失去平衡或碰上障礙物，否則便減慢速度，以至影響比賽結果。至於障礙物的用途，當然是阻礙玩者順利前進，但是也可以利用它做出驚險的動作，如踏上欄杆滑行來當捷徑，此舉同樣可以縮減比賽時間。另外，有一項名為「SUB MARINE」特別動作，可以將機身插入水中，以尋找隱藏元素的作用，所以比賽的目的不只以速度來取勝那麼單調，令整體耐玩性提高不少。









各具特色的視點

比賽期間，玩者可以因應不同狀況而切換合適的視點，方便觀察比賽的情況。「BACK」－後方視點，除了清楚看見兩旁的情況外，亦能夠看到機身滑行中所產生的波浪，適用觀看是否有其他選手正在超越玩者當中；「DRIVER」－主觀視點，可清楚觀看眼前的情況，充滿著很大的速度感效果；「BEHIND」－近後方視點，混合了前二者種類的特色，適合初玩者使用；「FAR」－遠後方視點，車身顯示比較細少，但更有效清楚比賽四周的情況。





世界各國賽道

遊戲收錄的賽道基本上共有十三條之多，但隨著達成某種條件或從水底裡發現一些隱藏要素後，就出現新的賽道。賽道主要以城市外的河道構成，而賽道兩旁的建築物，部份是採用現實中，以下便是其中二條賽道的介紹：Gp

BAHAMA～

巴哈馬海峽的賽道，其實這處是海豚群體活動的熱點，擁有碧海青天美麗的景色，而比賽中更需要穿過大大小小的洞穴，感覺尤其醒神。另外，由於這條賽道於淺水上進行，所以波浪比較穩定，而且還設置不少跳台，十分適合初玩者作練習之用。



MANHATTAN～

紐約曼哈頓市區外的一條運河，賽道旁邊林立著一座座摩天大樓，比賽中更能近身目睹自由女神像的宏偉景觀。這條賽道難度比較高，主要集中賽道後部份方面，需要通過狹窄的街道水路，因此注意速度不要過快，以及與對手保持一定的距離。至於最後路段則是一條直路，利用設置的跳台便可盡快逐一通過。













TEXT：時雨



完成度99%DC版畫面首度公開！

《FIGHTING VIPERS 2》(以下簡稱《FV2》)推出已經有三年多的時間，雖然當年它並不是什麼大熱的作品，但其爽快的節奏、誇張的演出和嶄新的系統，曾經吸引過一班喜歡SEGA系3D格鬥的玩者去鑽研。在日本《Dreamcast Magazine》的「移植希望作品」榜上，《FV2》一直都排在頭幾名的位置。而SEGA方面最終亦「順應民意」，決定將《FV2》移植至DC上，而且原來DC版的完成度已達九成九！！

DC版的畫面質素有多高？

《FV2》的街機版採用了「MODEL 3 STEP 2.0」底板，比起《VIRTUA FIGHTER 3》的初代MODEL 3，它的性能更勝一籌。由於《VF3》DC版的移植度實在不敢恭維，不少人對畫面比它高一級的《FV2》也不抱有太大的期望。

不過從今次公佈了的畫面來看，DC版《FV2》和街機的相像程度絕對有九成九，除非玩者是極細微地去觀察，否則很難看得出兩者之間的分別。尤其是動用了大量多邊形的背景，原先以為在DC版會被大幅簡化，但事實上它們不但仍然是全3D，而且造型還非常仔細，相信忠心的FANS也會對此十分滿意。

◆DC版的畫面和街機版比較，看不出有什麼分別吧！

動作、招式完全再現

《FV2》有許多其他格鬥都沒有的特色，例如CHARLIE的BMX單車攻擊，和可以一口氣奪取兩個ROUND的「SUPER KO」等等，它們對性能不及MODEL 3的DC來說都是很大的挑戰。幸好在AM2的開發人員的努力下，這些較難移植的部份都可以在DC上完全重現！



◆SUPER KO！這些特別的演出並不需要LOAD碟時間



◆CHARLIE的單車攻擊，不單止造型出色，就連動作也是完全移植

至於上級玩者比較關心的要素，例如招式的動作和判定方面，據《FV2》的監製片岡洋表示他們其實非常重視這個問題，因此在開發的過程中，他們寧願放棄加入新的家用模式，而將大量時間放在調整招式和人物的判定身上，令DC版在玩起上來的感覺盡量的和街機版相同。不過他補充說由於MODEL 3和DC的「一個FRAME」是有細微差異的(格鬥遊戲都是以1秒60格為單位，因此通常1/60為之一個FRAME)，所以要令它們100%相同並不可能，但他有信心即使是《FV2》的死忠FANS也會滿意DC版的完成度。

◆RAXEL的結他攻擊！看看那個結他的軌道多麼完美！

DC版的遊戲模式

AM2方面除了公開了DC版《FV2》的遊戲畫面外，還同時公佈了DC版所提供的各個遊戲模式。當中包括了以擊敗最後頭目「B.M.」為目的之「ARCADE MODE」、純粹為對戰而設的「VS MODE」、在街機也有出現過，CPU對手會以RANDOM形式出現的「RANDOM MODE」、和以一條體力去挑戰所有對手的「SURVIVAL MODE」。另外在這些模式當中，還有許多額外的OPTION，例如在「VS MODE」中玩者就可以選擇多過一個人出戰，成為「TEAM BATTLE MODE」，而大家也可以設定兩個CPU互相對戰，成為「WATCH MODE」。



◆《FV2》的模式選擇畫面



◆挑戰自己極限的SURVIVAL MODE



◆在VS MODE中已經提供了TEAM VS的功能

當然，一個良好的「TRAINING MODE」是格鬥遊戲不能缺少的。《FV2》的「TRAINING MODE」容許玩者作出各式各樣的設定，例如對手是站立或是蹲下，有ARMOR或無ARMOR等等。在測試招式判定和研究COMBO時非常有用。



◆《VF3》DC版的TRAINING MODE一直為人詬病，但《FV2》的機能則絕對充實！

隱藏人物也會參戰



在街機版出現過的隱藏人物，在DC版當然也可以使用，而且除了他們之外，一些大家意想不到的人物也有可能出現……！

◆街機版的隱藏人物們

TEXT:AINHO

TRUE LOVE STORY 3 PS2

發售商：	ENTERBRAIN
售價：	未定
容量	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	2001年3月
AVG	

True Love Story★ トゥルー・ラブストーリー3

戀愛故事再次展開

若果閣下喜歡遊玩戀愛模擬遊戲，相信一定接觸過《True Love Story》系列作品。她最大的特色就是擁有感動的愛情故事、多位充滿個性的女角色，以及豐富的對話系統。然而到了現在，其最三集終於正式登錄於PlayStation2上。今集由於得到強勁的機能，因此畫面質素有大幅度提升，角色方面亦增加不少，而且當中的對話系統亦有所加強。

基本遊戲流程



今作遊戲流程與過往系列相比並沒有分別。主角於將要升上高校的中學校園生活這十三個月內，與心意的對象不斷交談及約會，以增加雙方的感情，於遊戲完結前向她進行表白為遊戲目的。主角於校園中遇上很多美麗動人的女學生，而每朝正式開始上課前，可以在校園內四處移動，以尋找女角並進行交談。另外，在不同時間及場地，都有不同女角及特別事件出現。



談話模式



下課後，於校門前成功遇見女角時，便出現一個談話模式。這個談話模式當中，玩者可以自由選擇談話的題材，數目總數多達十二種。假若女角對這個話題感到興趣，並且回答正確的答案，便可令畫面左上方的心型顯示計變大，而這個其實是代表女角的好感度。當與女角達到一定感情後，便可向她提出約會的要求。至於這些談話模式，並不會在假期及週末出現。另外，交談期間也不時有第三位角色加入，使對話場面充滿著真實及樂趣感。



主角住所畫面大曝光



到了晚上，主角便返回自己家裡。於這個畫面中，除了進行記錄遊戲外，還可以觀看女角們對主角的好感度、日曆，以及持有的物品等。另外，這個畫面的右上方，還新增一個名為平衡能力值系統顯示，其用途是顯示主角現在的能力狀況，而數值的大小都影響談話模式的話題種類。至於遊戲中同樣存在金錢系統，當購買物品或與女角約會時，便需要花費金錢，其資金每月也有一定的回升。



情敵出現！

遊戲中並不會讓主角輕輕鬆鬆追求女角，因為還有幾位男性角色登場。暫時只知道共有二位情敵，他們名字分別叫久保田實和三宮太一。有時主角與女角交談時，他們突然出現阻擾二人談話，而且更主動與其他女角約會，如發現心目中的對象被他們追求當中，便需要盡快地與她加深感情。

久保田實

主角情敵，屬桌球部的中三年級學生。他擁有澎湃洶湧的熱血精神，面對每種事情都盡心盡力。可是較為討厭讀書，興趣就是吃東西和睡覺，平時甚少做運動。

三宮太一

小學生時代已經視主角為情敵，行為極為大膽。雖然他喜歡做運動，但對於讀書方面與田實的性格同樣屬於不喜歡。

今作三位新女角色



加拿美 (KANAME)

性格開朗，與主角是孖生兄妹，因此二人居住在一起。由於這個原因，主角於遊戲中是很難與她進行發展。



二階堂時子 (TOKIKO NIKAIDOU)

與主角就讀同一班，除了是一位品學兼優的學生外，也是身為學生會的會長。喜歡別人讚歎她的學業成績，而她則非常討厭一些學業成績不佳的男學生。





和泉結由子 (YUYUKO IZUMI)

就讀另一間中學的她，年幼時曾經討厭主角，但現在已經將這件事忘記。平時很少與別人交談，但行為間中也會過於大膽。

サンライズ えいゆうたん 英雄譚R

TEXT:AINHO

PS2

發售商：	SUNRISE INTERACTIVE
售價：	7800日圓
容量	DVD-ROM
記憶：	141KB
發售日：	11月22日
SLG/1-2P	

動畫英雄們的大集合！



以SUNRISE公司所製作的多款日本動畫，不論日本及本地的朋友都深受歡迎。繼破天荒首次於家用機Dreamcast上，推出集合各日本動畫英雄人物及機體的新型對戰RPG《SUNRISE英雄譚》後，其最新一集《SUNRISE英雄譚 R》終於正式登錄PlayStation2上。今次「R」版本基本上沿用上集的遊戲系統及玩法，不過卻將整個遊戲的各方面作大幅度加強及改善，務求令她成為一套史上陣容最強大、最完美的遊戲。

故事背景



此作的故事劇情非常壯大，除了以「機甲世紀G BREAKER」世界作為主線故事外，還有多達二十二套動畫及原創作品的故事串連而成，其形式就有如《超級機械人大戰》系列般相同。故事舞台是一個名叫「GROUND DREAM」的惑星，這世界的天空長期被奇怪濃霧包圍著，因此人類便稱做為雲海。由於這個原因，大陸與大陸之間甚少互相聯絡，各國有著各自的生活。但自從一些研究員成功發明雲海導航系統後，人類便開始利用這個系統，裝上各種能夠於空中穿梭各大陸之間的機體及空中戰艦，尋找新大陸來作發展的用途。

動畫英雄大集合



這套遊戲的最大特色，就是收錄多達22套由SUNRISE親手製作的日本動畫作品之部份劇情、人物，以及機體。其登場數目實在非常龐大，當中例如有「媽媽是小學四年生」、「COWBOY BEBOP」、「新世紀GPX」、「新機動戰記W」、「機動戰士GUNDAM」等等，而且遊戲內全部的角色對話場面，都有原班聲優人馬擔當配音，使大家能夠重溫這些經典動畫，以及遊玩中更帶有非常親切的感覺。



基本遊戲流程



遊戲中故事模式由全八話構成，內裡當然有大量美麗CG畫面播放及豐富EVENT發生。玩者可以控制自己的空中戰艦，於廣大的雲海中自由移動，而移動期間亦會遇上不知名的敵人，這時便強制進入戰鬥模式，與敵人進行決鬥。另外，只要達成特定條件，就有一些特別事件出現。當航行中發現大陸後，便可命令母艦準備進行入港，以補給物資、記錄、讀取記憶及收集情報等用途，然而這個場合是改成為AVG冒險模式進行，當中還有機會遇上其他動畫角色，作為交談或加入己方成為同伴。至於各話之中都需要與最少一位BOSS進行決鬥，成功完全敗擊他們就可以完成一話，接著在預告場面後，就可以進行新的一話，繼續展開新的冒險旅程。



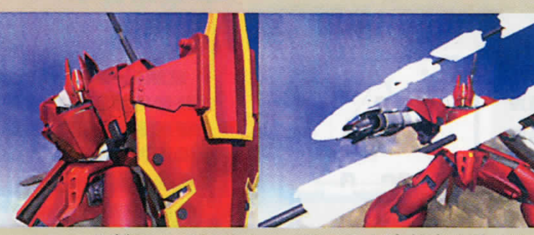
戰鬥系統

自軍攻擊PHASE～





遊戲中每當遇上敵人時，便會進入這個戰鬥模式。戰鬥以回合方式進行，主要分為「自軍攻擊PHASE」和「自軍迎擊PHASE」二種作戰部份。於「自軍攻擊PHASE」中，玩者首先的工作是選擇出戰的機體，但其出戰數量是受到母艦的EN有所限制，機體能力越強代表佔母艦EN值越高，例如母艦EN數設為八點，那麼便可出擊二部四點的機體，因此玩者一定需要細心考慮戰鬥形勢，來分配合適的機體。當決定出擊的機體後，便要設定母艦主炮的種類，接著設定是否加入迎擊部隊以保護自軍母艦，當然這些行動同樣需要消耗母艦的EN。完成作戰前設定後，便可以正式與敵方進行戰鬥。每場基本上只要擊敗敵方母艦就可勝利，而每回合中，當玩者完成全部機體的攻擊指示，便流到敵方的行動，再者當敵方的戰鬥指令結束，敵己方便開始進行交戰，而戰鬥過程全部都採用CG動畫畫面來顯示。若果自軍機體受到敵方的損害，可以返回母艦中進行回復體力。



自軍迎擊PHASE～

每場戰鬥中參與母艦的數量，不論敵己方都只得一艘，若果被敵方擊破己方母艦的時候，遊戲便會GAME OVER，因此玩者攻擊敵方的同時，也不要忽略己方母艦的保護。當完成「自軍攻擊PHASE」後，便輪到「自軍迎擊PHASE」。這個部份的特色是處於等待敵人攻擊的狀態下，當敵人向己方母艦攻擊的同時，迎擊機體便會作出相應的迎擊行動。若果玩者戰鬥開始前沒有設定迎擊部隊，這時便不能派出迎擊機體向敵方作出迎擊，只能以母艦的主炮向敵方施以輕微的損傷。至於玩家可以於這個部份中，命令受到嚴重傷害的機體返回母艦上進行維修或補給武器。另外，完成「自軍迎擊PHASE」之後，各部機體和母艦的HP、EN也會得到少量的回復。



船艙模式

遊戲中每當己方母艦於大陸的港口停泊時，船艙模式就會出現。玩者於船艙中可以進行各種行動，當中選擇的項目有「市街」－前往市街上以收集情報等用途；「部隊編成」－主要編制自軍的機體；「商店」－購買機體或母艦搭載的裝備或將不必要的機體及裝備進行賣掉；「改造」－以加強機體性能的用途；「情報」－查閱持有各種機体的來歷及其他相關資料；「系統」－作儲存或讀取資料，注意記錄後遊戲便會結束；「離港」－命令母艦離開港口，而且離港時都有EVENT發生。



二人對戰模式



此作除了故事模式外，還設有二人對戰模式。這個模式的玩法，大致上與故事模式裡的戰鬥部份形式相同，玩者可以自由組合不同的機體出戰，而且雙方更可以同時使用同一款機體進行戰鬥，例如高達VS高達般，令對戰當中增添更大的樂趣。

第一話～雲海的希望





《SUNRISE英雄譚R》的故事是由「機甲世紀G BREAKER」世界開始。有一天，世界的雲海中突然出現一條神秘的光柱，為了解開這個奇異現象，遊戲主角「KANJI・AKATSUKI」和他的天才妹妹「RIYU・AKATSUKI」就決定加入一部裝有雲海導航系統的母艦上，前往七個大陸中來打探有關的情報。可是當母艦航行途中，突然受到一部像昆蟲的機械人阻止前進，就是這樣，便展開遊戲的第一次戰鬥...。



第二話～白色的西服



主角乘坐的母艦由於受到奧拿巴度拿軍的襲擊，所以降落附近一個名叫帝拉的大陸上。當他們著地時，雲海調查隊亦同時來到，並且遇見亞寶。主角與亞寶交談當中，得知這個大陸的勢力，全由連邦軍及自護軍操縱著，而且更說出所羅門可能有神秘光柱的情報，於是乎主角們便決定向著所羅門進發。



「機甲世紀G BREAKER」世界的三位重要角色

KANJI・AKATSUKI





本作的主角，判斷力優秀，擁有一流駕駛機體技術。他持有一部裝上雲海導航系統的FLYING TROOPER戰鬥機體，能夠變身成飛行型態，而左右手同時持著威力強勁的雷射槍。

天才少女－RIYU・AKATSUKI

主角的妹妹，性格天真燦爛。雖然她年齡只有十六歲，但卻是一位天才科學家的少女，為了解開雲海的秘密而與主角同行，現在是屬於主角駕駛的領航員。

失去記憶的少女－RUN・FOREST



掌握故事線索的少女，曾經短暫失去記憶，表情暗淡，內心其實充滿著很多煩惱，但不願意與別人傾訴。



TEXT BY SAKURA KI

スペースヴィーナス

PS2

生產商：	SONY MUSIC ENTERTAINMENT(JAPAN)INC./ZETIMA INC
售價：	5800日圓
容量：	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	1月11日
ETC	

SPACE VENUS starring MORNING MUSUME

人氣女子組合MORNING娘

日本的藝能界，無時無刻都有很多少男美女出現。如果各下經常留意日本藝能界的話，相信都會知道有一隊全女子組合「MORNING 娘」。雖然女子組合在日本經常也會出現，不過卻很少有一隊合共十個人，也許這個也是這組合受歡迎的地方，十位少女都青春美麗，燕瘦環肥自然吸引一大班的FANS。她們現在將會在PS2上與大家見面，不過到底用何等形式出現，待筆者為大家探討一下。





偶像軟件新去向

在日本的藝能事業競爭激烈，如果稍為被觀眾遺忘的話，有可能會一沈不起，因此日本的藝能世界要不斷地發掘新的表演媒體。日本的SONY MUCIS ENTERTAINMENT利用PS2那強大的DVD-播片機能，正準備為棋下唱片公司的歌手，安排推出名為MUCIS VISUAL SOFT的軟件。利用各種有趣的影像和音樂，去收錄歌手和組合的映像。這個系列的第一彈，將會是日文的人氣十位女子組合MORNING娘，她們會帶給玩者一種不可思議的體驗。



MORNING娘簡介

日本人氣組合MORNING娘，最初是由福田明日香、石黑彩、安倍夏美、飯田圭織和中澤裕子組成，後來加入了保田圭、市井沙耶香和矢口真里成為八人組合。但當她們的事業剛剛起步時，主音之一的福田明日香以專心讀書為理由，突然宣佈要退出MORNING娘。之後亦曾經因為多次的隊員退出事件，令到MORNING娘的事業並沒有太大的進展。但在對上一次，MORNING娘的監製TSUNKU再次加入了四位極為年輕的少女，年紀最小的是12歲的加護亞依。現在的MORNING娘在日本的人氣又再度提升，於是唱片公司便安排這次在PS2的軟件中登場。





大量MORNING娘演出



在這個遊戲之中，將會有很多關於MORNING的東西，就以映像來說已經收錄了大約70分鐘。從標題畫面到本編的PLAY MOVIE，總共會有數十個部份出現，只要達到某個條例的話，玩者便可以觀賞得到。除了播片之外，還設有一些特別的地方，例如一些個人資料、團團轉相機、PANORAMA LIVE和ZAPPING映像切換等等，喜歡MORNING娘的FANS絕對不能錯過本作。



TVDJ的MORNING娘版

不知道各位還記不記得，SONY COMPUTER ENTERTAINMENT曾經在PS2上推出過一個節拍遊戲《TVDJ》，玩者要適當地加減那些片格，那正在播影的片段才會流暢。本作亦利用了《TVDJ》的遊戲系統，加上MORNING娘的音樂MTV為播片。選用的歌曲包括「LOVEマシーン」、「戀のダンスサイト」和「I WISH」，這些歌曲的映像仍要給監製去編輯過的。







Text by 悟空

F-1 Racing Championship PS2

發售商：	Ubi Soft
售價：	6800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	未定
發售日：	預定2001年初發售
RAC／對應DUAL SHOCK 2	



PS2首部F-1作品

法拉利廿一年以來重奪F-1車廠及車手全年總冠軍令人鼓舞，2000年F-1賽季的過程實在緊張刺激，令車迷透不過氣來。PlayStation 2首部F-1作品《F-1 Racing Championship》

忠實移值了99年F-1 GRAND PRIX的賽程，2000年的賽季結果將由玩者來決定。各位車迷趁澳門賽車未開始之前，不妨在這裡先睇漂亮的F-1 CG圖片為快吧！

實感

本作以現實的車手、賽車及跑道來移值製作，99年FIA正式資料全部均會一一收錄在內。

開發者傾盡全力，以最高質素的解像把賽道上真實的情況細緻地表露出來。遊戲中亦會收錄日本F-1車手片山右京的跑道攻略法，而各種車輛SETTING都依據正式F-1賽例移值至遊戲之內。

電視鏡頭看到的現場感覺!



◆在開賽前播放出車子不同角度的視點，不知此作推出後君會否將之與《GP》相比較？

多姿多采的6個不同模式

Arcade

在Arcade Mode中玩者可選擇使用的車手及作賽的跑道，採用完全街機形式的TIME EXTEND模式進行，車手須在限定時間內通過CHECK POINT才能增加時間繼續作賽。



◆唉…又劏上沙地，避震都整鬼壞喇……

Grand Prix



◆在99年大為活躍的Stewart福特車隊，在2000年的賽季裡表現將會如何呢？

Grand Prix Mode將真實的F-1賽程搬到玩家們的家中。在每場比賽展開時均有3日賽程，第一日自由練習、第二日排位賽、第三日正式比賽。

Time Attack

玩者可自由選擇賽道遊玩的TIME ATTACK模式，車手大可在這裡嘗試突破自己的最快圈速，而成績亦可記錄在SAVE CARD之中



◆於98及99兩年均未能取得佳績的威廉士車隊，從今年起轉為採用寶馬引擎，而車廠名次亦晉升至第3位。

Championship



玩者選擇好了車手繼而參加一共16場賽事，遊戲最終目標為爭取F-1全年總冠軍。各場比賽的進行模式則類似Grand Prix Mode般來進行。

◆第一站的賽道為澳洲的墨爾本，天王郭富城亦曾到過此地參加法拉利F-355賽事。

靚聲靚畫

作品中一共收錄11個車隊及22部戰車，全部均以最新CG技術製作而成。背景MAPPING及

車身各個部件在PS2的GRAPHIC機能上處理出色，車子的擺動以及速度感均會盡現玩者眼前。

音效方面亦是交足功課，各車輛的引擎「響喉聲」都會一一忠實移值到遊戲之內。



◆　好靚！！呢張相真係好真！！夏健倫架戰車透過PS2完全地表露無遺！！

Scenario

如想遊玩Scenario Mode，玩者須完成Arcade Mode才可進入，而在遊戲的後段難度將會提升至極點！以下是遊玩Scenario模式的進入件表：

組別	Stage	賽地	條件
FIRST GROUP (EASY)	1	意大利	首6名以內
	2	巴西	
	3	加拿大	
	4	奧地利	
	5	德國	
	6	日本	
SECOND GROUP (NORMAL)	7	西班牙	首3名以內
	8	法國	
	9	澳洲	
	10	聖瑪利諾	
	11	英國	
THIRD GROUP (HARD)	12	歐洲	第一名
	13	比利時	
	14	匈牙利	
	15	馬來西亞	
	16	摩納哥	

◆99年日本車手高木虎之介效力的ARROWS車隊，在2000年賽季裡加緊練習，實力提升不少。

Driving School

在這賽車學院練習模式中，玩者可在鈴鹿跑道上學習最基本的賽車訓練。在課堂實習當中，車手片山右京會充當導師指引玩者，而且更可聽到片山先生親自演繹的聲音，懂日語的車迷不妨聽聽。

課堂	題目
1	加速與落BREAK第一節
2	CORNERING
3	OVERTAKE第一節
4	加速與落BREAK第二節
5	加速與落BREAK第三節
6	入PIT

究竟誰能奪得錦標?



◆在99年裡，麥拿倫車隊首席車手夏健倫連續兩屆車手總冠軍。可是在遊戲中冠軍誰屬全由玩者決定！

TEXT ：咸旦仔

Midnight Club : Street Racing PS2

生產商：	SYSCOM ENTERTAINMENT
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM X 1
記憶：	未定
發售日：	預定2001年2月
RAC／對應DUAL SHOCK	

瘋狂之午夜飆車





一個美日兩個版本同時推出的PS2遊戲，據開發商的資料，兩個遊戲在基本內容與操作上分別不大，但日版「MIDNIGHT CLUB」遊戲內容某些部份將會加入原作美版遊戲所無的新元素，至於具體情況則有待進一步公佈。而兩個版本在相同的地方是「MIDNIGHT CLUB」同樣會以NEW YORK、LONDON的大都會為舞台，玩者在黑夜中駕駛著不同的車種你追我趕、刺激萬分。大家又有沒有興趣成為首席飆車手呢？

ARCADE



這裡是一個挑戰飆車高手的地方，玩者先選擇要挑戰的地區，可選擇的地區有NEW YORK或LONDON二個，選擇完地區後便來到選擇比賽方式，比賽方式共分四個分別是CRUISE、HEAD TO HEAD、WAYPOINT和CAPTURE THE FLAG，每一種都各具特色，先講CRUISE這是一個遇對手在街道上以最高速度不斷徘徊的比賽。HEAD TO HEAD這是一個就如遇對手肉搏戰的比賽，在街道中二人不斷追逐直至對方的戰車不能啟動為止。WAYPOINT這是一個以最快速度通過所有CHECK POINT到達終點的比賽。最後是CAPTURE THE FLAG這是一個以奪取旗幟為目標的比賽，玩者要遇對手鬥快取得街道上所的旗幟並將它放置指定位置上。當玩者選擇好比賽方式後便是選擇挑戰對象了。而在遊戲初期可挑戰的對手分別是FAST BREAK、U・N・INVITATIONAL和UPTOWN SLALOM等三人，當完成特定條件後可挑戰的對手便會增加。



◆用的士來飆車？



◆完全沒有理會行人的安全呢！

◆警察也來飆車？

CAREER

在這模式中玩者為了成為最強飆車集團「MIDNIGHT CLUB」的首席飆車手，而與各具獨特個性的車手進行一場又一場的速度比試。在開始時玩者可選擇的坐駕就只有TAXI一架，而比賽的場地就是大家所熟悉的NEW YORK和LONDON市內，當玩者戰勝對手後可選擇的坐駕種類便會增加，另外在「MIDNIGHT CLUB」內的排名亦會提高的。



◆為了成為首席飆車手而進行一場又一場的速度比試。



◆對手的能力相當強！

日版獨有CITY DRIVE

這是一個讓玩者無拘無束地在市內到處暢遊的地方。在你追我趕、刺激飆車手生涯中，相信有些時候大家也希望能慢慢地享受駕駛的樂趣吧！因此遊戲特地增加了這個模式供玩者遊玩。在這模式中玩者可在沒有對手的情況下駕駛著坐駕在市來四處暢遊，好讓大家能盡情享受駕駛的樂趣，你又有興趣嗎！



◆無拘無束地享受駕駛的樂趣！

◆無對手的情況下駕駛是否有另一番滋味呢？

最強飆車集團「MIDNIGHT CLUB」



Emilio Sanchez



Larry Muller



Keiko Hatano

Kareem



Lukas Howell-Jones

Emily Morton



Darren Thurrock

Love Songs ラブソングス

TEXT:AINHO

PS2

發售商：	D3 PUBLISHER
售價：	未定
容量	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	未定
SLG	

我的女同學很犀利啊！



以推出《SIMPLE 1500》系列而獲得各玩家賞識的「D3 PUBLISHER」遊戲廠商，最近公佈一套戀愛SLG的全新作品於PlayStation2上推出，名為《LOVE SONGS》。遊戲中共有八位年輕貌美的女角色登場，而且她們通通屬於藝能界的人物。藉著機能的提升，遊戲畫面及角色都是以超高解像度來顯示，對於喜歡這類型的玩家，實在是天大的喜訊呢！

校園生活

遊戲舞台主要於主角所就讀的「私立明光校園」內進行。這所學校的女學生，大部份都是藝能界的歌手、模特兒、配音員等。玩者的目的就是由高校入學開始，直到畢業這三年時間內，與喜歡的女子不斷談話及約會，以增加雙方的感情，最後於畢業當日中與她表白。可是也不可拼命地去追求她，而不顧及學業方面，否則便令她們對主角的評價有減無增。另外，與女角們達到一定感情後，更有機會向主角訴說心事或煩惱等特別事件發生。

豐富的感情變化

遊戲中與女孩子對話期間，隨著不同的說話內容，她們會顯現出喜、怒、哀、樂四種豐富的感情，令玩者更加投入遊戲之中。除此之外，女角們所穿著的服飾也有多種的變化，當中所穿著校服的場面當然不會缺少，加上正直因為她們均屬於藝能界的人物，所以也能夠從中看見穿著華麗的服飾示人。



遊戲系統

此作的遊戲系統與其他同類遊戲基本上沒有很大分別，但當中最大特色是採用一種名為「Emotional Talk System」的感情對話系統。從圖片中可以見到，畫面右方顯示一個「E.T.S」裝置，內裡分別有與手掣上相同的△○×三個按鈕，相信按著不同按鈕，就能以不同的態度來回答對方。另外，遊戲中也存在金錢系統，代表與女角約會或購買禮物時，都必需花費金錢才可，令遊戲更富有現實的感覺。GP





瀨戶綾乃

與主角就讀同一班的她，雖然看其外表是一位普通的女子，但卻是出色的歌手，而遊戲中主角與她的行動機會比較多。

出生日：7月6日
身高：158CM
三圍：B82.W58.H84
血型：A
興趣：看電影、彈琴、皮帶收集

雙葉理保

幼年時與主角經已相識的她，擁有線條美的身材，時常以明亮的視線來吸引男性的注意。

出生日：12月20日
身高：160CM
三圍：B95.W59.H85
血型：B
興趣：滑浪、滑雪



觀月唯香

電視界的新人偶像，性格活潑開朗及堅強。雖然表面上她與綾乃關係非常友好，但背後卻視綾乃為情敵。

出生日：2月6日
身高：163CM
三圍：B82.W58.H85
血型：B
興趣：運動、跳舞



桃園果菜

缺乏自信心，由於中學二年級時，她的父親不幸離世關係，為了幫補生計而不惜投生於偶像的行業。

出生日：8月15日
身高：156CM
三圍：B80.W58.H83
血型：O
興趣：吹笛

橘涼子

潮流雜誌社的模特兒，對自己的體重非常留意，擁有高挑的身材，因此大受女生們的擁戴。

出生日：5月20日
身高：175CM
三圍：B80.W56.H82
血型：AB
興趣：料理、種花、名牌品收集

櫻井美奈子

志願成為播音員的她，對學業非常重視，但性格比較內向，很少與其他同學談話。每有空閒時都一定前往圖書館內溫習。

出生日：4月5日
身高：162CM
三圍：B85.W59.H86
血型：A
興趣：彈琴



FIFA 2001

TEXT BY 足球辣醬SAKURA KI

PS2

生產商：	Electronic Arts
售價：	6800日圓
容量：	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	予定12月7日
SPT/對應DUAL STOCK2/分線器	

最新電腦足球名作

如果要數家用機最受歡迎的足球遊戲，相信非《WINNING ELEVEN》系列莫屬。不過當談到電腦PC版中最受歡迎的足球遊戲，一定非E.A.SPORTS的《FIFA》系列。記得半年之前該系列的最新作《FIFA 2000》在PS2上登場，出來的效果亦受到業界很高的評價。想不到這麼快《FIFA 2001》的電腦版已在街上售賣，因此PS2版的《FIFA 2001》亦公開了發售日，待筆者為大家介紹新一集的新元素。



四個基本的模式



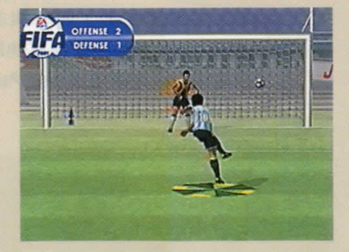
EXHIBITION —— 玩者可以選擇與朋友或電腦對戰的模式，由世界各地的聯賽的隊伍，到98世界盃也有出場的國家隊，玩者也可以選擇來進行對戰。



TOURNAMENT —— 設定了三個比賽模式，包括WORLD CUP世界盃、ECC歐洲足協盃和EFA歐洲冠軍球會盃，玩者可以選擇喜歡的球隊進行比賽。



SEASON —— 玩者可以在此參加歐洲各地的聯賽，包括意大利、西班牙和英國等。另外，當玩者進行聯賽的期間，亦同時有盃賽進行，和現實的差不多。



TRAINING —— 利用這個訓練的模式，玩者可以提升操作的熟練度。由足球基本功傳球和射球等，到小組進攻和十二碼等，都可以在這裡練習。

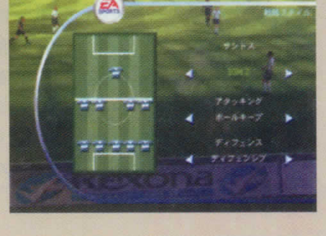
強大的MOTION CAPTURE陣容

忠實地表現每位選手的動作，以華麗的多邊形和貼圖見稱的《FIFA》系列，最新作《FIFA 2001》終於宣佈在PS2上登場。雖然遊戲距離前作只有半年的時間，可是生產商在製作上絕對認真。製作上集《FIFA 2000》的時候，生產商找來了日本的國寶級足球員——中田英壽，為遊戲作MOTION CAPTURE的模特兒。今集生產商找來更多超級巨星，包括法國的前鋒殺手亨利和荷蘭的中場動力戴維斯等等。如果有看過他們比賽時的球技，相信各位也不會質疑他們能否做出高難度的球技。



保留前作的優點

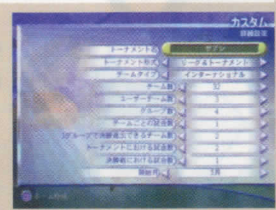
談到PS2版《FIFA 2001》的優點，相信要知道今集承繼了前作幾多的優點。首先在前段已經說明，製造球員的動作時非常認真，所以今集在人物的動作上改良了不少，而且還加強了操作性。今集可以選擇的球場亦明顯地增加了不少，球隊的選擇亦有增加。另外，在遊戲的系統上保留了不少前作的好評，例如前作的IMG(IN GAME MANAGEMENT)系統，玩者可以在比賽中設定陣式、戰略和速度等，IGM共分為「標準的戰略」、「守備敵戰略」和「攻擊的戰略」三種。玩者可根據比賽的狀況而即時選擇，是個完全自由的好系統，所以今集亦得以保留。





新增加的元素

講到今集有什麼好的元素增加了，相信是這個CUSTOM MODE。前作雖然有一個很似的模式「TOURNAMENT作成機能」，不過並不及這個新模式好。玩者可以自由地設計一些盃賽和聯賽，根據自己的喜好去定下一些規則。除此之外，玩者還可以自由地改那些盃賽和聯賽的名字，規定那些隊伍可以參加等等。如果是這樣的話，玩者便可以設定世界上所有的賽事，還可以定立一些虛構的賽事，喜歡足球的你現在是否很想玩到呢？





GAMEPLAYERS.COM.HK

數碼戰遊戲

樂而忘返 盡情任玩！嘉年華



雲集多款PS2、DC、街機今期流行遊戲
全天候公開試玩，100%免費！

「數碼暴龍大激鬥」、「《Dino Crisis 2》獵龍者大賽」、「《Dead or Alive 2》擂台爭霸戰」同日舉行，歡迎即場報名挑戰，爭奪名貴獎品！

日期：2000年11月19日（星期日）
時間：12:00 ～ 6:00 P.M.
地點：奧海城（維港灣）
九龍海輝道11號奧海城1期地下
（地鐵東涌線「奧運站」）

現場大派福袋，人人有禮！

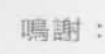
「奧海城」電腦遊戲大抽獎每小時舉行，
購物滿$50，分分鐘有你份！

主辦：





鳴謝：














（排名不分先後）

Text by MS



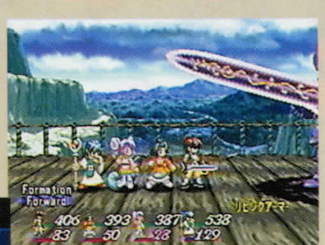
PS2

生產商：	NAMCO
售價：	6800日圓/9800日圓(限定版)
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	2000年11月30日
RPG／對應GUITAR FREAK專用控制器	

距離《TALES OF ETERNIA》的發售日不遠，相信有不少FANS十分期待它(包括筆者)，而我們剛好找來了一片體驗版，為了讓讀者先睹為快，現在就立即作個詳細介紹，一睹它的風采。

戰鬥系統改變

《TALES》系列中最好評的「LINEAR MOTION BATTLE」，在今集仍會繼續使用，而且更將之進化，至少在外觀方面，角色由以前的2頭身變成3頭身，這些角色的動作會更為生動和細緻。於操作方面，同樣以簡單來作賣點，使玩者充份感受到戰鬥的樂趣，同樣玩者只需控制隊伍的其中一人，其他角色則會自動行動的同時，玩者可利用指令來設定各人的行動模式，最多能四人同時戰鬥。





戰鬥BOUNS

假若在戰鬥中玩者取得好成績，經驗值就會加算，所謂好成績，就是在戰鬥造出高HIT數的COMBO，不論玩者是用甚麼技，只要能把它連攜，就能造成HIT。除此之外，在越是快把戰鬥完結，這樣還會增加ITEM的出現率，絕對是一舉二得，今集還可以造到100 HIT。



晝夜之分

離開村子後遊戲就會轉到地圖的畫面去，主角這個地圖畫面移動時，會不時遇上敵人。並且有晝夜之分，明顯地晚上的敵人會較強。此外玩者亦可利用□掣來起扎營，從而回復體力，不過回復的比率就較少。





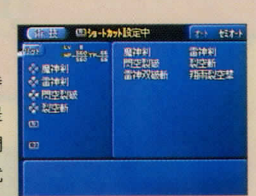
各大晶靈們

在ETERNIA的世界中，擁有「晶靈」的存在，他(她)們控制各種自然現象，一般晶靈術師們都是利用一個叫「(クレーメルケイジ)」特殊容器使出晶靈術，當然必須有晶靈進入這個容器內，才可借助晶靈的力量使出晶靈術。基本上在晶靈中分了六位主要的基本元素大晶靈，他們分別代表水、風、火、土、冰、雷，大晶靈是擁有超越人類的力量，並會在協助烈特等人。



特技

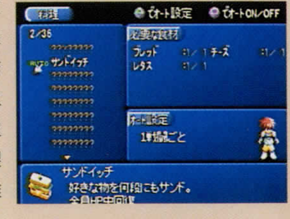
角色們能於戰鬥中學會新的技術，這些特技人人不同，就如主角烈特，他的基本技是「斬」、「刺」，而花拉則是「拳」和「蹴」，當他們在戰鬥時，不停重覆這些基本技的話，角色就能學會新的特技，這些特技比基本技要強，若把幾種特技組合起來，更能將它變成威力超強的「奧義」，不過要組合奧義，必須把特技的熟練度達MASTER(マスター)才可。





稱號及料理系統

在《TALES》系列中，角色除了有固定的能力外，還可以帶有不同的稱號，這些稱號是從不同的途徑取回來，誠如前多作般。而料理系統，同樣是這系列的特色之一，在世界各地都隱藏了「不思議料理人」，只要主角找到他，他便會教主角製作料理，之後就可以在MENU中設定由誰製作。





◆找到不思議料理人啦！

◆取得新稱號

伊弗烈特（イフリート）

火之大晶靈——能操控火炎，擁有多姿多采的火術攻擊，威力十分強大，如火炎彈和火炎壁等等。



謝魯斯（セルシウス）

冰之大晶靈——雖然是少女之身，但卻擁有隱重的性格，凡事都很認真，以及懂各式各樣的冰之晶靈術。





奧迪尼（ウンディーネ）

水之大晶靈——擁有水的屬性，能作出復活和治療的大晶靈，與此同時，她亦有水系的晶術攻擊的能力。

洛姆（ノーム）

地之大晶靈——樣子可愛，並住在地下內，牠能使出攻擊與防守並重的晶術，在戰鬥中佔了很重要的地位。



戈魯特（ヴォルト）

雷之大晶靈——雖然外型如一個球體，但是牠不單擁有攻擊系的晶術，還有輔助系的晶術，是能信賴的晶靈。



光球Sylph（シルフ）

風之大晶靈——樣子如妖精，還能使出上級晶術，就如「龍卷」攻擊，能把畫面上一群敵人擊倒。

主要登場角色

在體驗版中，總共有四位角色登場，分別是烈特・哈瞬、花拉・艾斯迪、Meldy和基爾・切爾比，他們分別擁有自己的個性，現在就為大家簡介一下。

烈特・哈瞬（リッド・ハーシェル）

故事的主角，於拉舒亞村（ラシュアン村）長大，以狩獵為生，雖然他擁有獵獅的身手，但欠缺自覺性，遇上麻煩的事時，總會以生命為優先，完全沒有主角的氣派。

花拉・艾斯迪（ファラ・エルスデッド）

與烈特青梅竹馬，在伯母家中一邊協助農業的工作，一邊學習武術，從外表來看，絕對看不出是擁有腕力的少女，她的性格十分積極、正義感又強，也因為這個性格令她捲入不少危險的事件中。

Meldy（メルディ）

一位無邪氣的年輕少女，她擁有與眾不同的褐色皮膚，以及沒有人明白的言語，還帶著一隻古怪生物，烈特遇上她後開始了旅程，她究竟是何方神聖，來自那兒？這一切仍是個謎。



基爾・切爾比（キール・ツァイベル）

擁有豐富知識的少年，與烈特同樣是在拉舒亞村出身，亦是年幼玩伴。由於他的成績優秀，入了美捷（ミンツ）大學進修，現正研究光晶靈學。他可是個頑固的人，常將自己的理論說得長篇大論。

故事開端



在一個不知名的地方，Meldy正準備乘坐一個古怪的儀器離開，她似乎有不得不由自己幹的事。那天烈特如常在森林狩獵，天空突然有幾陣的閃光，不過他並沒有在意，在高台上看見年幼玩伴的花拉，花拉感到天空有點不妥，便前來觀察，可是烈特並沒有這樣的感覺，就在二人爭論的時候，一個光球從遙遠的天際降下，迎面而來，它的衝擊把高台毀掉，幸好二人都平安無事，好奇的花拉，立即前往光球的落點查看，烈特完全沒法阻止她，只好跟著前往。



於途中發現一隻古怪生物，牠搖搖晃晃似乎是吩咐烈特跟隨後方，就在不遠處發現了花拉，而在她身旁的卻是一名陌生的女子，以及一部損壞得很的機械，那名女子向烈特說起話來，可是她所說的話，沒有人聽得懂，這令到二人十分苦惱。就在此時在旁的機械即將炸彈，三人幸好及時回避。當烈特走上扶起那名古怪少女時，一度虹色的光發出，少女十分緊張地捉緊他，不過由於言語不通，無論少女甚麼說也無法明白，他們只好帶她回村去。

回到拉舒亞村後，村長大力反對這少女留在村莊，還強制她離開這兒，就在這個時候，一名古怪的老人把村長家的牆壁打破，還說著同樣的語言，不過從情況看來匠老人是來襲擊少女的。烈特和花拉立即上前協助，那老人被打敗後即時撤退。村長更乘這機會，將少女趕走，花拉對於村長的決定極為不滿，於是便決定一同離開村子。

為了協助少女，先要條件是言語能溝通，花拉決定帶少女到學問之町找基爾，希望從而能找出溝通的方法，就這樣三人便離開了拉舒亞村。

MINI GAME



在遊戲中，加插了不少MINI GAME，當中有ACTION、有SPEED等等。這些MINI GAME的操作十分簡單，絕不複雜。其中在遊戲最初時可以玩到的迷你遊戲，有激流和拋球，你能完成它們嗎？GP

GunBalina ガンバリィーナ

TEXT BY SAKURA KI

PS

生產商：	NAMCO
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	予定12月21日
STG/對應DUAL SHOCK/專用手槍	

超人氣射擊系列新作

一直以來射槍遊戲都會給人一種刺激和緊張的感覺，但同時氣氛也是比較嚴肅。不過自從NAMCO推出了《GUNBULLET》之後，筆者以上的看法完全改觀。原來玩槍GAME也可以不暴力和不血腥，而且玩起來可以非常快樂和有趣。現在這遊戲系列的第三作將會推出，並且發售日還會與推出街機的日子差不多。不過最值得高慶的，便是PS版的內容比街機版更為豐富，各位快些把那兩枝專用槍找出來啊。



街機模式



故名思義是由街機版移植到PS版，但是實際上比起街機版多了很多版數。現在予定PS版將會出現的版數，會比12月出街的業務用版多了40%。玩者可以一個人或兩個人一起玩，每次選擇了版數後，亦會有該版的玩法和規則介紹。玩者們要在一定的時間之內，達成了該版規定了的條件後才可以過版。

對戰模式



與街機模式一樣，可以和朋友或者電腦作對戰。不過遊戲是可以讓玩者隨意選擇那一版，是個比較自由的模式。如果玩者只有一個人的話，也可以針對性地玩某一些的遊戲，這樣便令自己最不善長的熟練起來。

耐久模式



這個PS版模式是專為一個人玩而設計的，是個沒有設定CONTINUE的模式。電腦會隨機地出題，然後玩者便要把該版CLEAR。當玩者沒法過版時，便會計算玩者的排位，是個極之緊張和刺激的模式。

訓練模式



如果各下玩射擊遊戲比較困難，又或者玩者希望自己的槍法更上一層樓，這個TRAINING模式絕對適合你們。玩者除了可以自由選擇喜歡玩的遊戲之外，還可以調教遊戲的難易度。在這模式好好地練習一下，便可以取得很好的排位。

PARTY PLAY模式



PARTY PLAY也是PS版才有的模式，參加的玩者要有2~4個人，以錦標賽形式把對手淘汰出局。另外，這模式也可以2~8人參加，以兩人一隊分四組比賽，這裡可以充分考驗大家的合作精神和友情。但是如果輸了的話，電腦會替大家想個罰人的方法，大家一定要接受才好玩啊。

多姿多彩的迷你遊戲



◆玩者要認清楚中央那個SAMPLE，然後要擊中和SAMPLE一樣的槍靶10次以上才可以過版。要注意不能打中炸彈，子彈是無限的。



◆宇宙人會從不同的地方跑出來，玩者要擊中40個以上的宇宙人便過版，子彈無限。



◆槍靶會左搖右擺地移向前，玩者要用六發子彈取得400點以上，只要越接近中心點，分數便會越高。



◆要確認自己顏色的箭靶，要擊中14個以上才合格過版，子彈數是無限。



◆玩者要把中央圓鐵板上的槍靶全部破壞，不過要留意鐵板會轉動。子彈數是無限的，不過如果兩人玩時要有默契。



◆把正在撞過來的機車破壞，但打不夠72槍是不能破壞的，子彈數是無限。



◆玩者只有一發子彈，要一擊打中自己顏色那小丑的碗，要留意時間啊。



◆要留意畫面上方那位《鐵拳》中出現的木人MUKUJIN所做的姿勢，然後擊中五個相同姿勢的木人。



◆NAMCO的經典名作太空侵略者，不過玩者今次要用槍去擊落它們，一定時間內全滅它們，要留意飛了出來的侵略者。



◆玩者要為DR.DAN和DR.DON作保鑣，當他們難聽的演奏引來觀眾的襲擊時，玩者要用槍為二人射走從觀眾飛過來的物件。



◆畫面上會出現一個時間，玩者要看清楚出現正確時間的鐘，要擊中4次以上呢。



◆又是要玩者作護法，會有很多靈魂鬼怪攻擊二位DR，要把攻擊DR的亡魂打死，直到二位DR安全到達上面。



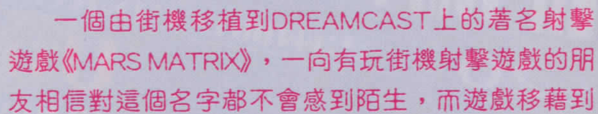
HYPER PC PLAYER Vol.71
一書兩冊 送 CD-Rom
HK$20
一書兩冊送CD-ROM
Vol.71
18 November 2000
HYPER PC PLAYER
電腦遊園地
問世間情為何物
神鵰俠侶
帶你再進入金庸的世界
天之痕
繼續披露更多消息！
經典冒險遊戲再現 Escape From Monkey Island 攻略
兩個不能遺忘的攻略 Baldur Gate II 補遺篇、Rune 攻略
一年一度電腦足球遊戲 FIFA 2001 介紹

TEXT ：咸旦仔

MARS MARTIX DC

生產商：	CAPCOM
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM X 1
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
STG／對應VGA、對應振動	

火星獨立戰



一個由街機移植到DREAMCAST上的著名射擊遊戲《MARS MATRIX》，一向有玩街機射擊遊戲的朋友相信對這個名字都不會感到陌生，而遊戲移藉到家用主機DC上更是廣大射擊遊戲迷的喜訊！DREAMCAST一直以來所有從街機移植的遊戲都有一定的水準，今次DC版的《MARS MATRIX》亦不例外，無論在壓逼力、挑戰性和畫面方面都做得非常出色，相信又是各位射擊遊戲高手大顯身手的時候了。



SHOP SYSTEM



今次DC版的《MARS MATRIX》除了保留原作色彩外，最令人期待的相信就是DC版新增的SHOP SYSTEM了，玩者可以在這裏購入各項設定，包括「SHIP COLOR」、「SHIP SPEED」、「SHIP LEVEL」、「GHB CHARGE SPEED」、「COMBO GAUGE SPEED」、「BG COLOR」等等。當然，玩者先要在「ARCADE MODE」內盡量取得分數，才可在「SHOP」中購得玩者所須要的道具或設定，而購入了的設定亦將可在「ARRAGE MODE」內使用。

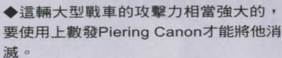


STAGE 1 武裝衛星Phobos

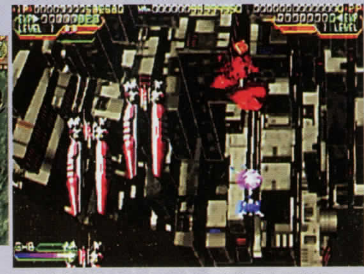
在進入火星前，先要將前線陣地Phobos行星攻佔。今次是玩者首次作戰，無論是敵機或BOSS級機體的能力都不算太強，不過大家亦不可忽視，因為在此關中敵機的攻擊力相當強勁，所以大家最好多些使用Piering Canon攻擊以最快速度將對方的大型敵機消滅。「ARRANGE MODE」中敵機的造型是重新設計，敵機的攻擊力亦會比「ARCADE」大幅增加了好幾倍。







◆這輛大型戰車的攻擊力相當強大的，要使用上數發Piering Canon才能將他消滅。



◆在「ARRANGE MODE」中會有大量新類型機種出現。



BOSS ！ NACHTFIGHTER

TEUTO REAL MODE

在《GIGA WING》中曾經出現過的「TEUTO REAL MODE」今次在本作中亦會出現，不過他在操作說明方明就會有些微改變。在購入該系統後，遊戲開始時便會以示範該動作來說明該系統的具體操作，其示範該動作的質素相當高而且解釋非常清楚。大家可從收看說明時更加深入了解MOSQUITO的各種攻擊以及操作，而大家要十分留意的是Combo Gauge的使用，因為他將會是當大家遇上密如雨下的子彈時之最好幫手。





MOSQUITO 01

Width：11.2m
Length：16.4m
Height：7.4m
Weight：27924kg
Engine：R2 MARLIN／2628mkⅣ
MaxSpeed：5.96ls



MOSQUITO 02

Width：12.2m
Length：16.2m
Height：8.1m
Weight：21405kg
Engine：R2 MARLIN／2628mkⅣ
MaxSpeed：6.56ls

STAGE 2 降落火星作戰

攻佔前線陣地Phobos行星後，MOSQUITO便穿越火星大氣層來敵方的前線基地Marinesco。基地上的敵機的數量會比STAGE 1的增加一倍以上，敵方的攻擊更是強勁得令人吃驚，他們會發出密如雨下的子彈，因此大家在今場戰鬥中必須步步為營小心行動方為上策。除此之外，今次敵機在畫面中停留的時間會比較長，並會使出多種類型的方式攻擊我方的，而在「ARRANGE MODE」中敵方更會出動一些的耐久性能較強的中型敵機向我方攻擊。



◆這密如雨下的子彈，必須要巧妙地利用中間的空隙來躲避。

◆多種類型的攻擊方式令人有眼花撩亂的感覺！

BOSS！BULL

STAGE 3 奇襲



單獨行動的MOSQUITO經過連場戰鬥後能力方面而比初期時大大提升了，而今次的行動是為了奪回已被佔據的Mariner宇宙港。在宇宙港中所出現的敵機種類非常多而且數量更是多得令我方寸步難行。他們的攻擊方式並沒有一定規律，只知道他們會從多個角度攻向我方猛烈攻擊，而子彈方面是象撒彈般在畫面中放出大量子彈，如大家還未能熟習地利用子彈間的空隙來躲避的話，要突破他們的攻勢是一件非常困難的事。



◆敵機多種攻擊方式，令我方寸步難行呢！

◆雖然我方的能力是提高了，但對方的撒彈式攻擊又是否能應付呢！

BOSS！SCALAB

STAGE 4赤之空



奪回Mariner宇宙港之後，接著的行動就是將敵方停留在上空的殘存艦隊驅逐離境。在今次行動中敵方會以兩架大型戰艦與我方對戰，他們的攻擊力和耐力都非常強勁，而大家最要注意的是其猛烈的散彈式攻擊，一不小心便會比擊得體無完膚。另外，在這個STAGE將會出現整個遊戲中唯一的一個1UP，大家要好好把握這個機會，當完成此STAGE後可取得MOSQUITO的第二形態ROSSO之變化，他的攻擊方法會比前者更加多原化。



◆相當巨大的戰艦，MOSQUITO真的可以將他消滅！



◆大型戰艦的攻擊力和耐力都非常強勁，相信要花上一定時間才能將他消滅。



BOSS！TUARSUS

TEXT：時雨

QUAKE III ARENA DC

發售商：	SEGA
售價：	49.99美元
容量：	GD-ROM×1
記憶：	25 BLOCK
發售日：	發售中

STG／對應網上對戰、VGA BOX、震動器、鍵盤、滑鼠



網上殺戮戰場移至DC！



《QUAKE III ARENA》(以下簡稱《QIIIA》)是個人電腦界第一人稱射擊遊戲的「標準」，即使推出了接近兩年時間，仍然極受玩家們的歡迎。第一人稱射擊遊戲一直以來都是個人電腦的專利，因為它們最吸引人之處是多人網路對戰，但家用遊戲機卻一直未能做到。但隨着DC網路在美國普及，DC的玩家終於也可以上網玩到緊張刺激的《QIIIA》了！

戰鬥模式介紹

SINGLE PLAYER

這個單人模式其實即是「DEATHMATCH」，玩者首先要選擇遊戲中任何一個角色，然後不斷去挑戰遊戲內的其他對手。在這比賽中玩者不會有任何同伴，而目標亦只有一個——就是將所有眼前會動的東西消滅。本模式會以對手的強弱來分開數個不同的「TIER」，每個TIER都是由四場戰鬥所組成，最後一場則是頭目戰。玩者要將每個TIER的頭目擊敗，才可以前進往下一個TIER。

◆「槍林彈雨」是《QIIIA》的最佳形容



◆頭目們的強度可是遠比一般參賽者為高

MULTI PLAYER

雖然這模式名為「多人模式」，但其實玩者仍可以單人匹馬參戰，當然有朋友和玩者一起玩就更爽快啦！在「多人模式」中，玩者有四種不同的比賽形式可選擇：

「FREE FOR ALL」

最基本的模式，說穿了其實即是「DEATHMATCH」。在裡面玩者只需將所有敵人消滅即可，每當殺一個敵人時玩者都可以取得一個「FRAG」，而「FRAG」最多的一人就算是勝出。



◆如果玩者只得一人，可以叫CPU控制的BOTS來和你練習

「TEAM DEATHMATCH」

「FREE FOR ALL」的團體戰版本。所有玩者會被分為兩組(可在OPTION中改動)進行撕殺，和「FREE FOR ALL」同樣，也是「FRAG」人最多的一方勝出。



◆如果誤殺己方成員，就會被倒扣一個「FRAG」

「TOURNAMNET」

在這模式中最多可以有四人參與在內，但比賽卻是以「一對一」的方式進行，其他沒有出場的玩者會暫時成為比賽的旁觀者，待比賽分出了勝負後，其中一名旁觀者便會取代戰敗的一方進入戰場，挑戰上一場比賽的勝利者。



◆有時觀看高水準的CPU互相戰鬥，對玩者也是獲益良多

「CAPTURE THE FLAG」

顧名思義這即是搶軍旗模式。玩者會被分成紅、藍兩組，而雙方面各自有一支軍旗。當其中一方面可以將對手的軍旗搶到手，並且帶回自己的軍旗處，就可以取得一分。當然得分最多的一方便是勝利者。



◆搶到軍旗後要立即返回自己基地

INTERNET GAME

玩者要進行INTERNET上的遊戲前，MODEM是少不了的。筆者相信現時大部分玩者的DC都沒有MODEM，但在今年年尾當香港的SEGA NET投入服務後，大家就可以買到MODEM了。

◆只要玩者的DC有上網登記，這套美版《QIIIA》已可以立即對戰！

用DC上網玩《QIIIA》的步驟其實非常簡單，玩者只需要在MENU中選擇「INTERNET GAME」，然後跟著螢幕的顯示，打電話接上你使用的互聯網供應商，成功後遊戲就會列一些網上的《QIIIA》SERVER。玩者只要選擇其中一個，便能立即加入網上戰團！

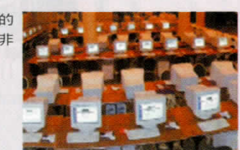
有玩者可能會擔心在網上會找不到對手，但這擔心其實是無謂的，因為DC版《QIIIA》可以和個人電腦版的《QIIIA》玩家一起對戰！現時每天在網上都有數以萬計的人在玩《QIIIA》，因此各位與其擔心沒有對手，不如擔心一旦「玩上癮」後的上網費用會超乎你想像吧！(笑)



◆《QIIIA》開創了電腦版和家用機版互通的先河(圖為電腦版《QIIIA》)

玩《QUAKE》可以做職業？

《QUAKE III ARENA》是個人電腦界第一人稱射擊遊戲的「標準」，在許多世界性的遊戲比賽中，《QIIIA》都是指定的比賽項目。例如在韓國，就有些全職的《QIIIA》玩家！他們由於有大公司的贊助，單是玩遊戲已有薪水可支。如果成績出眾，他們除了可獲得大量獎金之外，更會被視為明星看待。由此可見《QIIIA》這遊戲的受歡迎程度，已可以和一般體育運動媲美！GP



◆《QUAKE》的公開比賽可是非常認真的！

TEXT:AINHO

JET COASTER DREAM 2

DC

發售商：	Bimboosoft
售價：	5800日圓
容量	GD-ROM
記憶：	28 BLOCKS
發售日：	11月2日(發售中)

SLG/對應VGA、震動、INTERNET

瘋狂過山車衝進閣下家中！



若果閣下喜愛追求刺激的玩意，遊樂場中最受歡迎的過山車機動遊戲一定玩過不少，其無比刺激的速度感覺，對於膽小的人一定不能接受得到。有見及此，一套以經營遊樂場內過山車為題材的遊戲《JET COASTER DREAM》應運而生。遊戲中最大特色除了建設一條過山車外，而且更能以第一身視點，乘坐自己所建設的過山車來觀看四周環境。至於今次第二集不單保留以上的優點，遊戲畫面及設施數量亦相應地大幅度提升。如此有趣的遊戲，又甚會輕易錯過呢？

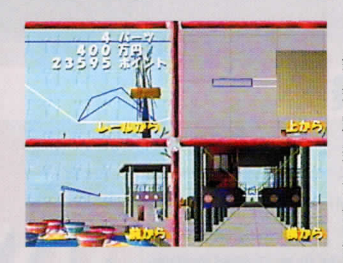
經營遊樂場

雖然此作最大賣點以建設一條過山車為主題，但當中還需要時時刻刻維持整個遊樂場的良好運作，才能夠使遊戲繼續進行。隨著遊戲時間的流逝，手頭上的資金、入場人數，以及過山車乘客的評價都會不斷改變，然而每興建一項新設施，都必需花費一定的資金。倘若經營中持續三天出現資產赤字，則當作GAME OVER。至於資金收入的多少，全部都取決於入場人數及設施的定期開支。另外，經營中可隨時隨地切換多種不同的視點，觀看遊樂場四周的環境情況，同時也有轉換乘坐過山車視點，與乘客一起感受箇中樂趣。



建設一條過山車

遊戲開始時，雖然經已預先設立一條過山車，但若果覺得路線過於簡單，給不到乘客刺激的感覺，也可以將它重新設計，注意是建設出一條有水準的路線，就必需花費一筆很大的資金。建設模式中，分割為四個畫面，以不同角度方便來觀察建設中的情況。當中除了利用基本的路線設計外，到達遊戲後部份更可以使用特殊部件，使賽道顯得更有高水準感，以至令乘客更為滿意，從而大幅增加資金收入。另外，建設當中也需要同時留意各部份的角度、長度、斜度等，假若設計出不合乎安全標準的話，則能令乘客出現生命危險，如拋出車外、嘔吐、記憶喪失等，因此玩者設計後，先進入測試模式觀察是否出現問題，才可正式採用。







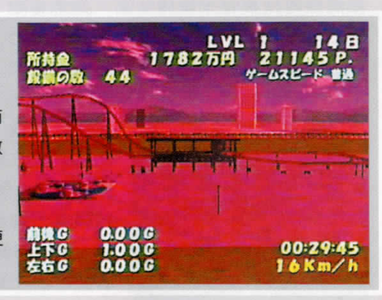
資料的重要性

每經營一間遊樂場，往往都不會缺少經營狀況資料部份，而此作這些資料可謂簡單明瞭，當中有總入場人數統計、過山車的乘客意見、過山車的安全性測試結果、最高速度和總資產等等。另外，還可以調教遊戲時間的速度，使玩者不會感到日子多麼快或慢。再者也需要不時接聽過山車乘客的意見，以建設一條出色的路線來增加收入及評價，這是身為經營者必需的工作。



遊樂場其他設施

遊戲初時的遊樂場，只建設一條過山車機動遊戲，這莫過於顯得有點單調，所以玩者可隨自己的喜好，加入不同種類的設施，而設施數量多達一百種以上，例如有摩天輪、地版材料、垃圾桶、廁所等等。然而建設其他的機動遊戲，更可有助增加收入，不過設施切勿過多，雖可有助大大增加資金的收入，但當遇上入場人數不理想的時候，便有機會出現資金虧損情況。



L.O.L LACK OF LOVE

エル・オー・エル ～ラック オブ ラブ～

DC

發售商：	ASCII
售價：	6800日圓
容量	GD-ROM
記憶：	9 BLOCKS
發售日：	11月2日(發售中)
ARPG/	

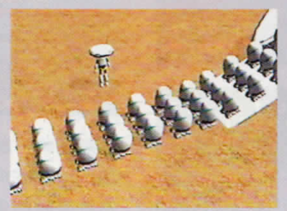
另一世界的異星生物

ASCII繼《MOON》和《UFO》嶄新概念題材遊戲後，現在終於正式在Dreamcast上推出同樣具有特色的最新作品《L.O.L-Lack of Love》。她最大賣點之處，除了監督及音樂由世界最有名氣的音樂家「板本龍一」負責外，遊戲世界觀更充滿著神秘奇異的惑星上面。



雖然這處地方沒有人類踏足過，但卻是異星生物的居住地。至於身為玩者的你，便需要扮演一頭生物，以不斷進化來維持生命的延續。

故事背景



一個遙遠的星球上，人類為了開發最新的移民計劃，便派出一部外貌像外星物體的機械人－「HALUMI」，連同數量不少的開發工具及培育卵子，乘坐太空船一起飛上宇宙，前往一些星球來進行各種調查及培育新生命任務，以確認這片地方是否合適人類居住。正因如此，HALUMI順利著地後便將培育卵子置放一處水底中，期待新生命的來臨，借助牠們來開始有關任務...。

弱肉強食的世界



遊戲舞台是一個充滿著神秘色彩的惑星上面。這世界裡的地理環境帶有很重科幻感覺，除了有千奇百怪的植物及地形外，亦有著很多不同種類的奇異生物存在。牠們都是以植物的果實及殺害其他生物，作為食物來維持生命，因此這也稱為一個弱肉強食的世界，從中可以目睹細微生物不幸受到幾頭其他生物襲擊等殘酷景象。至於玩者所扮演的生物，正需要面對這些事情，難道這就是反映了未來世界就是這樣？



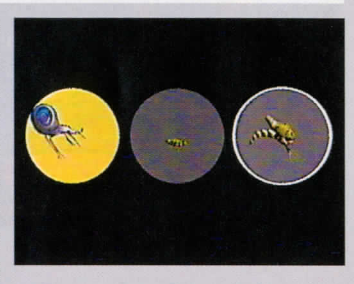
保護寶貴生命



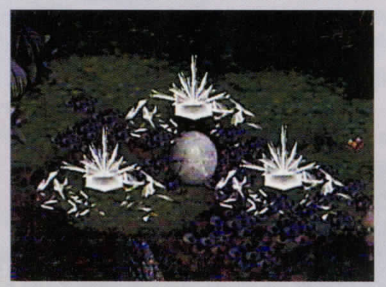
玩者所操縱的生物，與其他品種同樣都需要尋找食物來維持生命。遊戲畫面左上方的LIFE POINT分別顯示二個能力值，綠色圓球代表體力，被敵人攻擊或屬於饑餓狀態時，其體積就會縮減，全部消失的階段便當作死去，意思即是GAME OVER，但實行睡覺指令則可慢慢回復體力；另一個不停圍繞圓球旋轉的波紋則代表滿腹度，每經過一定時間，其波紋率不斷減少，波紋完全消失情況則轉為扣掉體力，因此當發覺波紋出現紅色時，便需要盡快尋找食物來回復它。



進化方法



遊戲的主要目的，就是玩者將操縱的生物，以不斷進化來維持生命的延續，所以此作中需要透過進化階段，才能成功通往另一個舞台上。至於每個舞台除了存有新品種的敵人外，也必然有三種生物將會成為同伴。結識同伴的方法，視乎不同生物而有所分別，只要按START掣進入選項畫面中，點選需要結識的樣貌後，嘗試靠近經已點選的生物按X掣與牠們作交流，若果成功接受的話，就獲得一種名為「COSMO BALL」物體。只要集齊三個，分別到達場地中三個類似水晶的「COSMO STONE」下按X掣吸取「COSMO BALL」使它們發亮，接著便能夠實行進化過程。隨後利用最新型態的獨有能力，解決場地餘下的謎題，如按Y掣排泄於植物上來出現通道，以通往新的世界來繼續探險。



地理及時間影響



遊戲的世界觀與我們居住的地球一樣，存有地理環境及時間天氣變化的天然因素。當踏上泥地或森林等影響行動緩慢的地方，若果遇上敵人作出攻擊時，對形勢方面較為不利。正因如此，應盡量避開途經這些道路上，如有需要可等待晚間時候，待一些生物睡眠期間，小心翼翼繼一通過。另外，假若察覺到將會受一些沒法還擊的飛行生物襲擊情況，可借用場地上的遮蔽物，如森林、石洞，作躲避來阻止牠們的攻擊，待牠們離開後便可繼續行動，這些都是遊戲中最基本保護生命方法之一。



3D Adventure Construction Dreamstud!o ドリームスタジオ

TEXT:AINHO

DC

發售商：	SEGA
售價：	6800日圓
容量	GD-ROM
記憶：	6 BLOCKS
發售日：	11月9日(發售中)
ETC/對應網絡、震動、VGA、KEYBOARD	

創造一個屬於自己的世界



盡多遊戲當中，相信閣下曾經接觸不少RPG類型作品，其吸引之處在於擁有豐富的故事劇情、充滿個性的人物，以及壯麗的世界觀等，這些製作成果是否對創作人感到非常欽佩呢？又有否想過自己能夠親手製作一個屬於自己的RPG遊戲呢？就是這個原因，SEGA於Dreamcast上推出一款名為《Dreamstudio》的RPG創造遊戲。雖然已經有數款同類題材作品推出過，但是她們都只能以2D畫面顯示，並不好像今作般於全3D畫面上進行。



一切由建立世界開始～

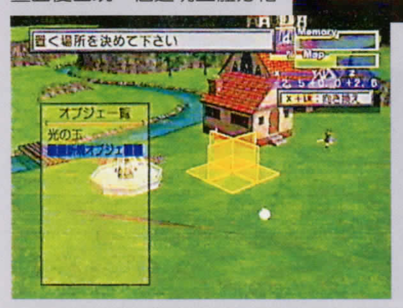


此作的最大賣點，當然是讓玩者能夠創造一個心目中的RPG遊戲。當決定製作人、遊戲名稱，以及主角後，便可正式進入編輯部份。由於此作的畫面全部都是以3D顯示，因此作成方法的難度也相應得以調低。遊戲中不但提供多種開發工具，而且有兩種機能設定，分別是基本設定和全機能設定，兩者的分別在於影響創造的複雜程度。玩者可同時選擇多個世界連接一起，而且還可以調整天氣的變化及背景音樂。切記不要將世界觀設計得多麼壯大，否則到正式遊玩時，便花費很長的時間，才能到達需要的地方。另外，還要值得一提的是當決定世界觀後，往後就不能作出改變。

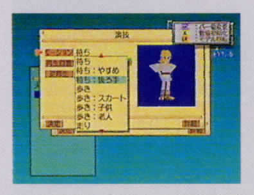
物品和人物的重要性～



當設定世界舞台後，便開始著手為世界作佈置一番，例如配置建築物、植物、橋樑和人物等。這些配置數量並沒有限制，而且配置後更可以隨時作出各種細緻的設定、移動及刪除。至於配置方法非常簡單，決定需要配置的部件後，畫面便出現一個透明立體方格的游標，只要於適合的位置上按決定掣便可。若果指游標顯現黃色的話，代表該部件放置於地面，而粉藍色則代表離開地面，以方便提示玩者配置的情況。



人物的行動設定～

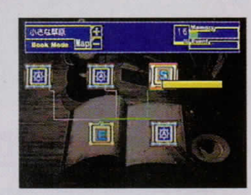




作為一個RPG遊戲，一定不會缺少人物角色及敵人的出現，因此創造過程中也需要配置不少人物及敵人，而且更可以同時設定他們的各種表情、動作，使他們也能充滿著栩栩如生的感覺。若果將這些動作再配合一些物品來組成，這樣就能夠真正創造出一個簡單而完美的動作，例如一位老伯伯坐在座椅上，「坐在」是動作；「座椅」是物品，這是創造部份中最基本的知識之一。

劇情事件編輯～





當玩者創造一定程度後，可嘗試進入一個名為「SCENARIO EDITOR」模式中，製作故事劇情、人物對話，以及戰鬥事件的編輯。這個畫面中出現的一條條紅色線路，都是用作編輯每項劇情的出現及結束時間，每項最大限度設定為三分二十秒。當中不單可以將每位角色的對話內容及表情進行編輯，而且文字效果亦同樣可以設定。至於要將故事劇情連接起來，便需要進入另一個部件畫面中進行連接工作。當中最初只有二塊部件，一塊有S名字代表故事開始點，另一塊有E名字則代表遊戲完結點。每插入一塊部件，即表示存在一件劇情，然而要將全部有條理地串聯一個完整的故事，就必需將每塊部件連接。其連接方法與我們常玩的「畫鬼腳」十分相似。

成果的測試～





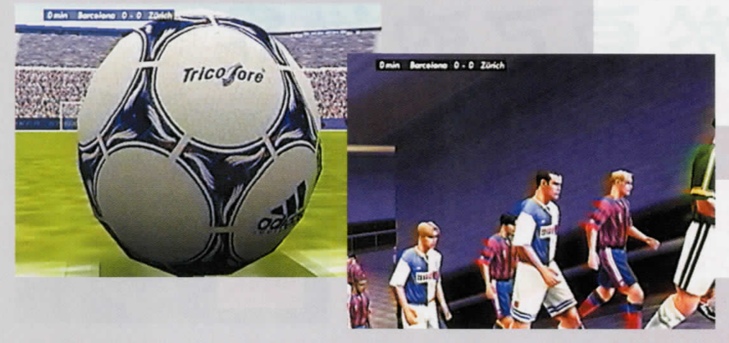
到了這兒，相信玩者已經成功創造一個像樣的RPG遊戲，最後的部份便是進入遊玩模式，來進行各種測試是否出現問題。倘若發覺出了錯誤或不合心意的時候，亦可以返回作成畫面繼續更改。另外，與敵人戰鬥的部份均採用ARPG方式實行，並且沒有等級系統存在，這是玩者要較為注意的地方。

TEXT BY SAKURA KI

UEFA STRIKER DC



戰火連連的歐洲足球



歐洲足球一直也是球迷們常看的足球比賽，每當一些勁旅如曼聯、祖雲達斯和巴塞羅拿等比賽時，都會引起球迷們的主意。你會否希望能控制自己所喜歡的隊伍，在家中取得歐洲最強的稱號？筆者這次為大家介紹的遊戲，便是以歐洲足球為題材，待筆者再詳細為大家介紹遊戲的內容。

歐洲著名勁旅登場



自從歐美DC推出以來已經超過一年的時間，成績亦得到予定的增長。再加上歐洲熱門的遊戲是足球和賽車，因此IMAGINEER公司亦順利成章地把日版DC遊戲《SUPER EUROPE SOCCER 2000》移植到美版DC上，同時亦改名為《UEFA STRIKER》，不過順帶一提這遊戲亦曾經在PS上推出過，名為《STRIKER PRO2000》。遊戲最大的特色是以歐洲足球為題材，除了可以利用歐洲著名球會比賽外，還可以由玩者自行創造另一支新球隊比賽，再加上其他的有趣模式，必能令玩者感受歐洲足球的樂趣。



創造自己的球隊和球員

如果大家對於遊戲中設定的歐洲勁旅沒有興趣，或者玩者所喜歡的根本不是那些球隊。玩者可以自得設定一隊完全屬於自己的球隊，或者可以設定自己喜歡的球隊，甚至乎不是歐洲的球隊也可以。另外，遊戲中的球員亦可以由自己設定，除了可以創造出一隊心目中的DREAM TEAM之外，還可以把自己與友人的名字和能力，成為一隊完全屬於自己的一隊。最後要提一提的，玩者設定了出來的球隊，除了可以用來進行各項的單人模式外，還可以在進行友誼比賽時，把資料從VMS中讀取後使用，那麼便可以帶著自己的球隊(VMS)到朋友的家中決戰了。





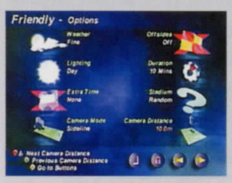


各式各樣的遊戲模式

Friendly —— 最多4人同時對戰的模式，玩者可以選擇與朋友或電腦進行對戰，也可以從VMS中讀取自己的隊伍作賽。



Super Trophy —— 玩者可以從45隊歐洲球隊和8支自創球隊中，選出自己喜歡的一隊，與其餘31隊進行聯賽。



League —— 玩者可以在International Teams或Club Teams中選出八隊進行聯賽，目標當然取得冠軍。

Tournament —— 玩者可以選擇International Teams或Club Teams中的十六隊進行淘汰賽。

National Team Quals —— 這模式好比世界盃模式的外圍賽，不過玩者要通過考試的模式後，才可以進行這裡的比賽。



National Team Finals —— 這模式便是世界盃的決賽，是直接進入十六強比賽的模式。

Classic Match —— 玩者可以進行一些經典的賽事，玩者可以看看自己能否改變歷史創造奇蹟。



Territories Cup —— 也是要通過証書考試後的才可以進行的模式，最初只可以有四隊選擇，不過隨著成績變好之後，選擇亦會增加。

International Cup —— 這個是完整的世界盃模式，玩者一定要取得所有的証書後，才可以進行的模式。

要考牌的足球遊戲

之前筆者亦有提及過，如果要玩遊戲的隱藏模式，便需要在Training模式中取得合格証書。在這個証書模式Certificate Award中，玩者需要考取各個項目的試題，包括射球、傳球、防守和十二碼等等。每個項目也需要射十球，玩者進行了各項的考試之後，便會根據所得的分數決定等級。分別有SES Player、SES Trainer和SES Coach三個等級。取得所有的証書之後，玩者便可以進行所有的遊戲模式了。



TEXT ：咸旦仔

4╳4EVOLUTION DC

生產商：	4╳4EVO
售價：	╱
容量：	GD-ROM X 1
記憶：	30 BLOCK
發售日：	發售中
RAC╱對應振動	

成為越野之王

講到越野賽車遊戲相信大家都會第一時間想到《SEGA RALLY》吧！此作出色的操作以及畫面質素相大家都不容致異了，今次介紹給大家的《4╳4EVOLUTION》完全擁有前者的優點，遊戲中車的各種資料和賽道全都根據真實資料設計，務求令遊戲更為真實。再加上能自行調整或增加戰車上的零件組合，相信又是各RALLY迷出手的時候了。

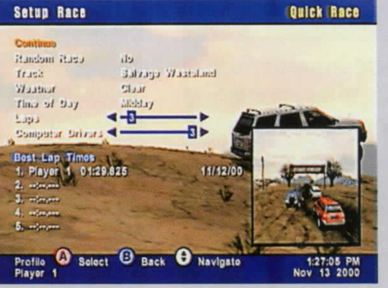




QUICK RACE



是一個讓玩者盡情享受架駛樂趣的地方，在這模式中玩者可自由選擇在15條一級賽道中作賽，而賽道分別有Arctic Wasteland、Arizona、Bayou Flats、Black Gold、Construction Junction、Crazy 2000等，每一條賽道都各具特色。除此之外，玩者還可以選擇比賽時的天氣、在什麼時段作賽、比賽之圈數以及對手的人數，絕對是享受架駛樂趣的好地方。



VERSUS



在這裡玩者可與朋友們進行一場又一場的精彩對戰，在這模式中玩者同樣可以自由選擇場地、比賽時的天氣、對手的人數等。當完成所有選項後比賽便正式開，基本上賽事會以上下分割畫面來進行，在比賽中玩者必須順序穿越每個CHECK POINT位置方可完成，誰最先完成賽事者便成為勝利者了。



CATEER



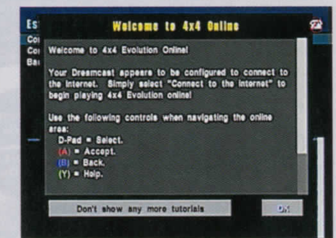
這裡是一個玩者自組車隊參加全世界超過40場賽事的地方。在遊戲開始時玩者會有30000元現金用作購買戰車之用，而戰車的種類亦70架之多讓玩者選擇，不過在遊戲開始時因資金所限可選擇的戰車種類不算太多。當玩者購入戰車之後，便可而選擇賽事來參加，每場賽事勝出後都能取得一定數目之獎金，當然獎金越高的賽事難求自然會越高。當玩者取得多場賽事的勝利後，玩者便可返回SHOPPING畫面替戰車加裝配件或另選一架更高性能的戰車。如此這般不斷戰鬥，直至制霸所有賽事為止。



NATWORK

顧名思義是一個進行通訊對戰的地方，在這裡玩者可在網路上與世界各地的對手比賽，在網路上除了有遊戲的基本賽道之外，還會有一些隱藏賽道讓玩者挑戰。另外，玩者還可在網上購入一些特別零件或特別車種，以便玩者更能享受遊戲的樂趣。





操作說明

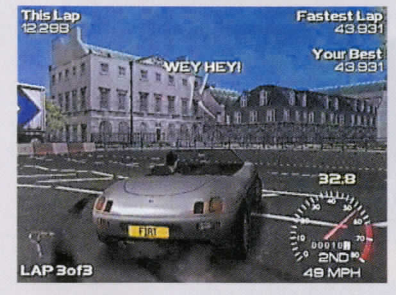
方向鍵	控制戰車方向
Y鍵	轉換視點
X鍵	加大扭力
L鍵	減速或後退
R鍵	油門

TEXT：MARKS

Metropolis Street Racer DC

發售商：	SEGA
售價：	39.95美元
容量：	GD-ROM
記憶：	68 BLOCK
發售日：	發售中(11月14日)
RAC/2P	

賽車都有不一樣的玩法?







雖然一直以來SEGA製作每一個賽車遊戲都十分出名，但是它們同樣是以比賽形式為主，即使多個名作都不能走出這框框之內，不過今次所介紹賽車遊戲就有很大的分別。首先遊戲以「挑戰」為主題，挑戰不同難度的測試項目，遊戲的所有賽道並沒有再使用真實的賽道，而是使用街道作為賽道，當中的背景是來自美國、日本以及我們所居住的香港三個地方。此外，遊戲除了SINGLE PLAY之外，當然亦有讓玩者和朋友進行激烈比賽的MULTI PLAY。

挑戰自我





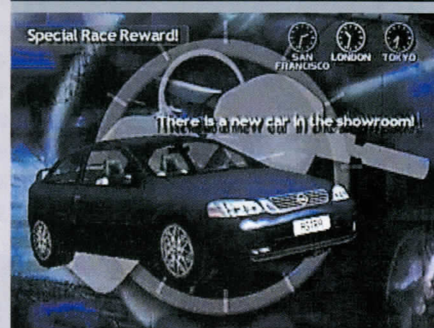
「挑戰」這個詞就是《M.S.R.》的精髓所在，為了最得高分通過嚴峻的測試，所以需要不斷自己的最高記憶挑戰，而當中有很多需要不同的條件來完成的RACE MISSION，好像有在限時內完成指定圈數、在限時內超越指定數目車輛、在比賽內取得某名次，以及最高的平均車速等等，玩者從此可見遊戲中對時間和車速的挑戰有著何等的重要性。

奪分風雲

為了取得進入下一個CHAPTER的資格，玩者需要在每個測試中取得自己最高的分數，而每個測試的分數加起來的總分數能夠超過該CHAPTER的指定分數就可以往下一個CHAPTER挑戰，不過怎樣可以每個測試都取得這分數就是最大的問題。首先每一個測試會有一個基本的完成條件，而挑戰前是可以把條件進入調教，如果在限時內完成指定圈數的測試中，把限制的時間調低而增加本身難度的話，只要玩者能夠完成這經過調教的條件，便可以比較高的分數。此外，在賽道上的表現亦是取分的因素之一，除了計算玩者的最佳時間，拋離後車的時間等之外，玩者的技術及有沒有撞車同樣是其中之一，這樣玩者就會在不知不覺中不斷地挑戰自己。

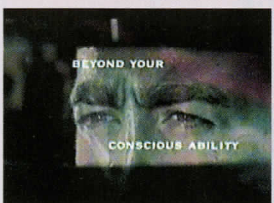


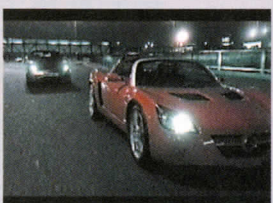




新車出現

在遊戲開始時，玩者可以駕駛的車輛只有FIAT Sarchette、MAZDA ROADSTER、MAZDA MIATA三個車款。至於其他不能選擇的車款都是玩者贏得一些比賽的測試，或是完成CHAPTER內所有測試，這樣就可以取得其他較強的車款。玩者的車房只可以放置三部跑車，而想換車就需要將己經取得的跑車棄掉(之後隨時可以取回)，挑選另一部喜歡的跑車，不過在拿取這部新車時，玩者都需要挑戰不同路後賽道的基本時間才能取得。











NBA 2K1

TEXT BY SAKURA KI

DC

生產商：	SEGA
售價：	美版
容量：	GD-ROM
記憶：	200 BLOCK
發售日：	發售中
SPT/對應數據機	

不只多了上網咁簡單

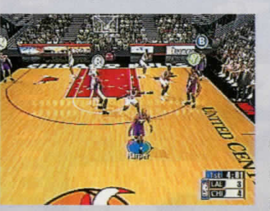
記得今年的三月左右，SEGA在美版DC上推出了《NBA 2K》，接著在4月時亦推出了日版。這個遊戲得到的評價十分之高，除了畫面漂亮和細緻之外，操作系統和遊戲內容也得到很高的評價。之後一直也有消息將會推出可以上網對戰的《NBA 2K1》，筆者最初以為只是加了可以網上對戰的功能，原來遊戲並不是如此搬字過紙的製作，新增的元素非常之多，把遊戲當成加強版或續篇也可以。



最新球季的資料

《NBA 2K1》的各方面都比前作改善了不少，人物的表現更添細緻，明顯地比前作更出色。例如人物的動作多了，表情和眼神等亦表現得更好。遊戲AI(人工智能)的表現更見出色，進攻和防守的走位更見靈活。另外，製作《NBA 2K》時所使用的球員資料屬於1999年份，這集是採用最新一季，即是剛剛開始那季的球員資料，因此是絕對可以令到玩者更投入。如果玩者是NBA迷的話，這個遊戲一定不能錯過。





街頭籃球爭霸戰

在美國的本土，除了非常盛行NBA籃球比賽外，街頭籃球亦是十分受歡迎的，就連很多現役的NBA名將，在大學打籃球前亦是



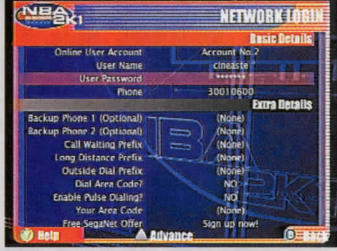


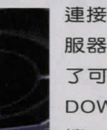
在街頭籃球中鍛鍊球技。

《NBA 2K1》新增了街頭籃球這模式，玩者可以在三個球場選擇一個，還可以選擇那兩隊NBA中的隊伍，而且還可以選擇由二對二以至五對五。球員會穿起便裝來進行街頭籃球比賽，很有看某運動鞋廣告那感覺。

在網上進行對戰

自從SEGA在歐美和亞洲等地迅速推行網絡服務後，網上對戰是其中的一個賣點。而在當時亦公佈《NBA 2K1》是可以對應網上對戰服務。雖然香港仍然未能使用網上服務，不過SEGA NET在歐美發展不錯，玩者可以利用遊戲的上網設定，把家中的DC連接到特定的伺服器上。玩者除了可以與網友進行網上對戰之外，還可以利用一些DOWNLOAD回來的資料，去創作新的球員和球隊等事情。香港的朋友並不雖要太過失望，因為有消息指出香港的上網服務很快便會推出，請各位靜心等待一下。





遊戲的基本模式

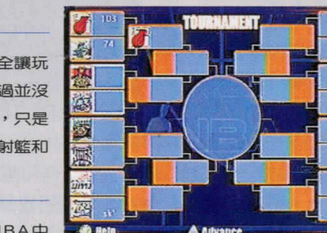
EXHIBITION —— 遊戲中的友誼賽模式，玩者可以選擇現役NBA中的球隊，或者選擇50年代到80年代的明星隊，當然可以選擇與電腦或朋友對戰。

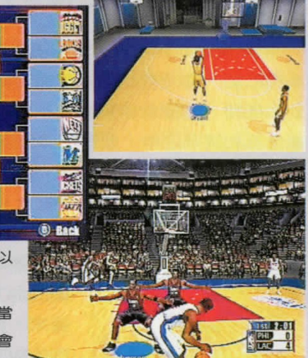
SEASON —— 這模式即是美國NBA中的常規賽，玩者可以選擇14、28、56或82場進行聯賽，會有主客場之分別。

PRACTICE —— 這模式可以說是完全讓玩者練習的模式，不過並沒有一些特別的訓練，只是在籃球場上自由地射籃和傳球。

TOURNEY —— 這模式即是美國NBA中的季後賽，玩者可以選擇4、8和16隊作淘汰賽，看誰可以成為全年總冠軍。

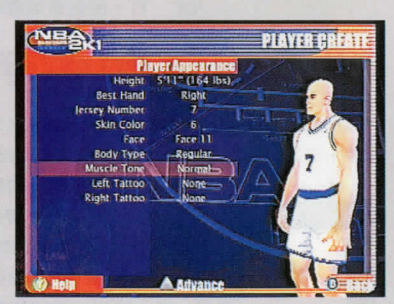
FRANCHISE —— 遊戲新增的模式，玩者可以當球隊的教練，可以買賣其他隊伍的球員，是籃球版的球會遊戲。





自由創造模式

遊戲內設有一個可以創造球員的模式，玩者可以創造虛構的球員，除了可以設定球員的資料外，還可以設定球員的能力值。另外，如果玩者不喜歡用NBA中的球員的話，可以自由創造一隊新的球隊出來，不過要設定球隊的所在城市和隊名，當然少不了要選擇球隊的隊徽。不過有一點玩者需要留意，球隊只可以設定一隊，而且亦可以利用VMS與朋友們一起對戰呢。



TEXT BY KEROKERO SAKURA KI

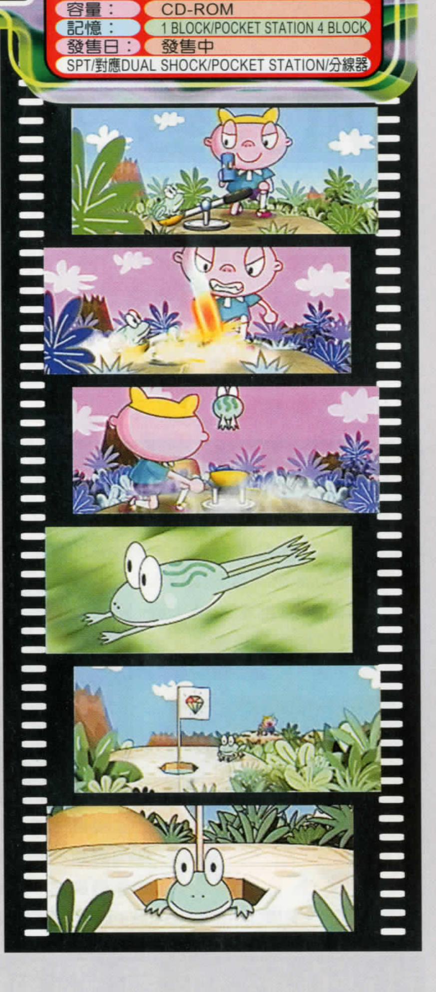
KERO KERO KING

PS

生產商：	MEDIA FACTORY
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK/POCKET STATION 4 BLOCK
發售日：	發售中
SPT/對應DUAL SHOCK/POCKET STATION/分線器	

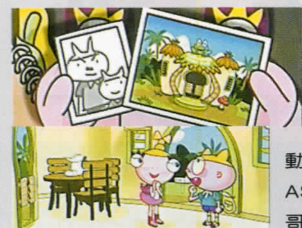
好玩！青蛙哥爾夫球

不知道各位讀者會否同意，如果一個遊戲的畫面有多美麗，只要遊戲性不夠的話，絕對不是一個好遊戲。筆者在這裡為大家介紹的《KERO KERO KING》，絕對是一個好遊戲。因為除了遊戲畫面漂亮和人設趣怪得意之外，遊戲性還非常之高，難怪能成為FAMI通受賞作品。



歡迎來到KAERUNA星



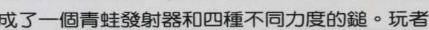


有一個星球名叫KAERUNA(カエルーナ)星，在這星球上出產一種名為KERO STONE(ケロストン)的珍貴石頭。同時這個惑星亦是盛行KEROF(ケロフ)青蛙哥爾夫的運動，如果通過SKA(SPACE KEROF ASSOCIATION太空青蛙哥爾夫協會)的考試的話，便可以成為職業青蛙哥爾夫球手稱為KEROFA(ケロファー)。成為KEROFA之後便可以進入KAERUNA星，在星內各個地區進行KEROF比賽。遊戲的主角羅斯基(ノスキン)，是位只有10歲的天才職業選手，為了找尋失蹤了的青蛙哥爾夫選手爸爸，與及要成為KEROF的王者，於是便到KAERUNA星比賽。

什麼是青蛙哥爾夫?



現實世界的哥爾夫球，目的是要以最少次數把球打入洞內。這個青蛙哥爾夫的目的也差不多，只是工具完全不同。哥爾夫球換成了青蛙，球杆變成了一個青蛙發射器和四種不同力度的鎚。玩者首先把青蛙放在發射器上，然後選擇適當距離的鎚，然後調教好發射的角度後，再利用鎚敲打發射器，那麼青蛙便會發射出去。當到了洞口的時候，會利用最細力的鎚，把青蛙打進洞內。如果越早打入洞內，得到的分數亦會增加。最後要留意一件事情，如果青蛙的跳躍軌道上有障礙物的話，玩者可以在發射的時候按十字掣控制跳躍軌道。





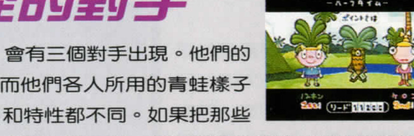
地形與障礙物



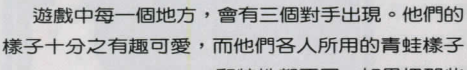
因為青蛙並非死物，當牠落地之後如果發現有蒼蠅的話，牠便會跳起吃蒼蠅。如果把青蛙發射到水裡時，牠便會自動游回岸邊。如果掉進了一些急流和漩渦之中，便會被沖到另一個地方，有時會比較接近洞口，有時還會被沖返轉頭。約然青蛙的落點是一些長草地方，那亦有可能會被蛇咬。青蛙被咬後會減低跳躍能力，不過玩者可以餵牠吃東西便會復原。但約是青蛙吃了毒蒼蠅，那便會完全失去跳躍能力，要吃藥才會沒事。另外還有一些好像蜘蛛網的地方，千萬不要以為有危險，其實這是個彈床，而且連續地跳這些彈床的話，還會有特別的BOUNS分數。最後如果打到一些OB的地方，那便會被罰停一次。

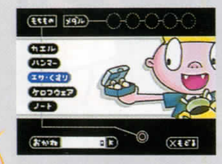


樣子趣怪的對手



遊戲中每一個地方，會有三個對手出現。他們的樣子十分之有趣可愛，而他們各人所用的青蛙樣子和特性都不同。如果把那些對手打敗之後，便可以取得那些特別的青蛙了。另外，遊戲會對應POCKET STATION下載迷你遊戲，其實也不是什麼遊戲，只是把對手打敗之後，便可以把那位對手下載到POCKET STATION中，那玩者便可以叫它出來幫你占卜呢。





在KAERUNA的各種地方

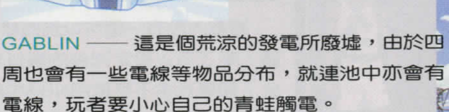


MOBIMANDA —— 故事模式中最初開始的地方，是個充滿綠色植物的地方，而且風勢經常也很弱，是個熟習玩法的好地方。

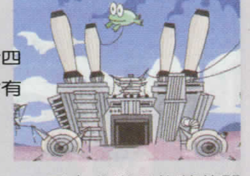


ZAPOTEC —— 是個由火山和砂漠構成的灼熱地區，四周也有很熱的熔岩流出來，玩者要小心青蛙被燒傷。

CHIBETAN HABITAN —— 在冰凍的海中單獨飄浮的冰島，賽道上有很多地方也是滑滑的，海和雪雲都會令到青蛙的行動不便。



GABLIN —— 這是個荒涼的發電所廢墟，由於四周也會有一些電線等物品分布，就連池中亦會有電線，玩者要小心自己的青蛙觸電。



DEAD LOTUS —— 四周有非常多的蓮花開著，是個不可思議和神秘的地方，玩者要利用荷葉與荷葉之間的水，不過小心青蛙會游返回頭。

TEXT ：咸旦仔

CHAMPIONSHIP BASS

釣魚樂無窮

PS

生產商：	EA SPORTS
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM X 1
記憶：	3 BLOCK
發售日：	發售中
SPT/ 對應DUAL SHOCK	

繼DC推出了《SEGA MARINE FISHING》的釣魚遊戲後，PS就好像不甘示弱地同時推出《CHAMPIONSHIP BASS》。這個由著名運動遊戲開發商「EA SPORTS」所開發的最新釣魚遊戲，而其獨特的場地和可隨意天氣、水溫、水質和PRESSURE令遊戲的變化大大提高，再加上多種魚餌和魚的種類，相信各位釣魚迷都不會放過這個大顯身手的機會吧！



FREE FISHING

這裡一個自由選擇釣魚的時間和地點的地方，玩者來到在這個模式裡首先要選擇的就是地點，在這裡可選擇的地點共有4個，分別是PINE LAKE、DAM SITE、RESEROIR和CRESCENT LAKE，每一個地點都有其不同特性和難度，玩者應根據自己的能力來選擇。當玩者選擇好地點後便輪到月份、天氣、水溫、水質、PRESSURE(プレッシャー)和開始時間的選擇，大家不要忽視以上任何一項，因為那些選項絕對是影響到大家能否成功釣到你所想的魚種，一切準備妥當後遊戲便正式開始。開始後玩者可隨意到湖內任何一處垂釣，當玩者釣完後便可回到地圖紅點的碼頭處結算，看看自己的成績如何。







SERIES TOURNAMENT

這裡是參加每年舉行一次「TOURNAMENT」之預選賽的地方，玩者在這裡須進行6場不同難度的賽事，每一場賽事開始前都會打出有關當日的天氣、水溫、水質等資料供玩者參考，而每一場的勝利條件都不同，玩者須要以最快時間完成比賽條件方可。當玩者完成6場賽事後，並且總成績在10名之內的話，便有機會取得釣魚界最高水平的「CHAMPIONSHIP BASS CLASSIC」之參賽資格。





TOURNAMENT

這裡是玩者挑戰一班釣魚高手的地方，在這裡會有3個場地供玩者選擇，分別是PINE LAKE、DAM SITE和RESEROIR，當選擇完場地後便可選擇天氣、水溫、水質等選項。完成所有選項之後玩者就可與一眾釣魚高手進行一場小型比賽，而比賽是有時間限制的，玩者須在限定時間之內釣得最重的魚便算勝出。





CHALLENGE

這裡是一個釣魚練習的最好地方，在這裡玩者須進行各種不同條件的釣魚挑戰，如在限定時間內釣得指定數量的魚等，當玩者完成挑戰後便可挑戰更高層次的考驗，只要玩者能完成所有挑戰的話便可取得「CRESCENT LAKE」的使用權。



TEXT：咸旦仔

PS

生產商：	EA GAMES
售價：	／
容量：	CD-ROM X 1
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
ACT／對應	DUAL SHOCK

007 The World Is Not Enough
007之黑日危機

007這個名字相信大家都不會陌生，早在30、40年代時James Bond這個名字已經深入民心，007系列的電影更是不繼其數，而最令男士們留深刻印象相信是James Bond的風流不羈以及經常穿梭在美女們的身邊吧！然而以007為提材的遊戲亦相當之多，今次PS再次推出全新一輯《007 THE WORLD IS NOT ENOUGH》，遊戲將會以電影《黑日危機》為藍本，玩者將以James Bond的身份來進行遊戲，相信是James Bond迷必玩之作。







充滿電影FREE的遊戲！

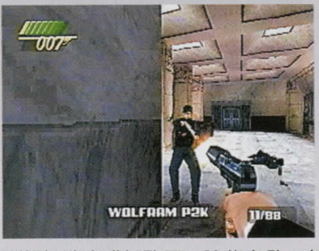


因為遊戲將會以電影《黑日危機》為藍本的關係，遊戲的故事發展亦會與電影的劇情相同，所以有看過《黑日危機》這套電影的朋友對遊戲的故事發展將會非常了解。當玩者進行遊戲後，在每一關的開始前和完結後同樣會播放出相關情節的電影片段，務求令玩者更能了解遊戲的故事發展，從而更能享受遊戲的樂趣。





進入特務世界



進入遊戲後玩者將會以James Bond的身份來進行遊戲。遊戲將會以任務形式來進行，玩者必須將每一版中的任務完成方可到達下一關，而任務的種類非常多，如偷取機密文件、追捕敵人、保護要員、破壞飛機等。雖然任務的種類非常多，不過它們都有一個共通點就是不可傷害市民，否則便無法完成任務了。除此之外，在每一版能使用的武器都有所不同，玩者應根據不同的環境而使用適當的武器，如利用VLF DISRUPTOR來通過各種感應器、在每有攻擊性武器下利用CELL PHONE STUNNER將敵人電暈等。另外，在遊戲中除了有一般的「007」模式之外，還有一個適合初學者進行的「AGENT」模式，這個模式的基本遊戲方法如「007」模式一樣，只是在玩者進行每項行動前或之後都會收到關於該項行動的資料或下一步行動的訊息，而接收訊息的方非常簡單，只要當畫面左下角出現MIG的圖案時按動SELECT便可，對於不太清楚故事為初學者來說是一個相當好的練習地方。





首關流程

COURIER

1	先到接待處查閱桌上文件。
2	以最快速度將護衛員解決並使用VLF DISRUPTOR越過感應器。
3	進入房內先將護衛員解決，接著使用VLF DISRUPTOR將大門旁的警鐘關閉。
4	通過大門並將電梯口的兩名護衛員解決。
5	從中央的升降機到達上層，將通道中的閉路電視破壞。
6	沿路走至盡頭並乘坐另一架升降機到達另一層。
7	進入左面第二間的房間，按動牆上的圖案機關，並進入秘密通道。
8	將把守的敵人消滅後，利用FINGER PRINT SCANNER在桌上的器具中取得指毛。
9	取得錢箱後從左面窗子離開。





操作說明



方向鍵	角色之移動	L1鍵	跪下
□鍵	武器之轉換	L2鍵	向左移動
╳鍵	攻擊	R1鍵	轉成瞄準視點
△鍵	武器之轉換	R2鍵	向右移動
○鍵	使用武器	SELECT	接收訊息

TEXT 咸旦仔

Disney Presents Tigger's Honey Hunt

PS

生產商：	DOKI DENKI
售價：	／
容量：	CD-ROM X 1
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
ACT／對應振動	

跳跳虎的冒險之旅



相信由3歲到80歲的朋友們對迪士尼這個名字都不會陌生吧！每一年迪士尼所推出的卡通人物不斷其數，而以他們為主題的遊戲更是多不勝數。今次迪士尼再次推出一隻以深受小朋友歡迎的卡通人物Tigger's為主題的遊戲，一班可愛的人物再加上簡單易明的操作，絕對是一隻Tigger's迷必玩之遊戲。

Tigger's Advrnture

一天Tigger's來到好朋友Winnie the Pooh家中探望他時，看見Winnie the Pooh非常煩惱便立即上問候，得知原來他正為了準備過幾天的晚會而煩惱，他恐怕餘下的Honey不夠當晚食用。Winnie the Pooh見Tigger's空間，於是便請求他幫忙找尋足夠的Honey，Tigger's當然不會拒絕啦！就這樣Tigger's便踏上找Hnoey之旅了。在旅途中Tigger's的朋友們會不時出現指導他如何找得更多Honey的，大家一齊來為晚會找尋Honey吧！



A party you sayss...

simply stacked with honey pots.



Photo album

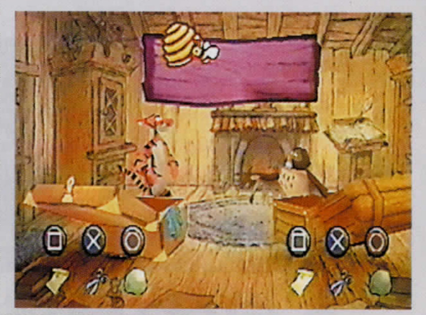
留住最美一刻，在這個模式中可以欣賞到Tigger's與他的朋友們在遊戲中的可愛照片，不過這些照片就須要玩者在「Tigger's Advrnture」中收集方可在這裡收看到。而收集的方法非常簡單，在Tigger's的冒險旅途中除了會有Honey出現之外，在旅途會不時出一些照片，只要玩者在冒險旅途中不斷收集這些照片直至完成遊戲為止，之後便可在這模式中欣賞到Tigger's在冒險旅途中的可愛照片了。



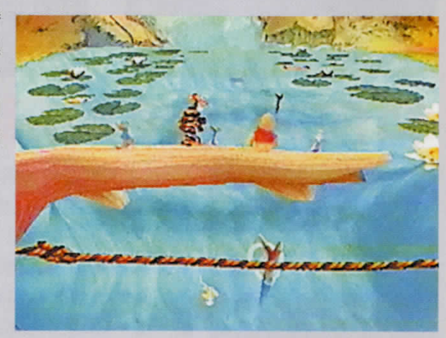
BACK TO MENU
TURN PAGES
ZOOM

Classic Mini Games

三個可愛趣緻的Mini Game，在這個模式中會有三個Mini Game供玩者選擇，而三個遊戲分別是「Rabbit says」、「Paper, Scissors, Stone」和「Pooh stick」，每一個都是小朋友們十分喜愛的遊戲。首先介紹的是「Rabbit says」，這是一個依照Rabbit所說而作出適當的動作，誰不能依照指示而作出適當的動作便當失敗。接著是「Paper, Scissors, Stone」，這是一個大家都非常熟悉的包、剪、拳遊戲，誰先能勝出四場者便算勝利。最後的是「Pooh stick」，這是一個飛標遊戲，誰飛出的標能最快跟隨流水返回玩者身邊的便算勝利。在這裡玩者除了與電腦對戰外，玩者還可與朋友一同遊玩這三個可愛趣緻的Mini Game。







Now On Sale

Text by 小吉

STAR WARS DEMOLITION

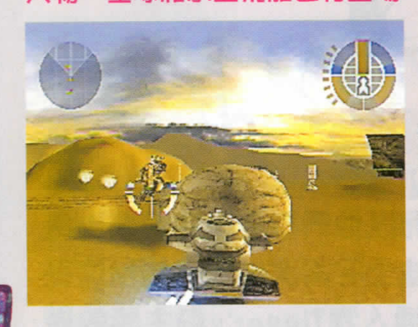
PS

發售商：	ACTIVISION
售價：	美版
容量：	CD－ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中

STG／1～2P／對應振動手掣

進入《STAR WARS》的混戰世界

《STAR WARS》這名字是否早已耳熟能詳，今次它會以第一身射擊遊戲的型式在PS登場，是否又再觸動了有關它的記憶呢？但是有一點可惜，就是遊戲中沒有故事模式，不能再一次重溫其中精彩刺激的劇情，不過在《STAR WARS》世界的人物、星球和小型飛船也有登場。熱愛《STAR WARS》的你絕不能錯過啊！



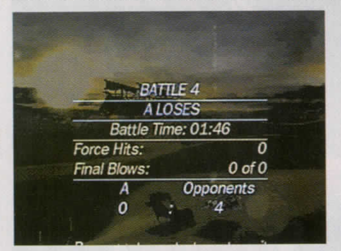
坐在小型飛船上互相攻擊

在遊戲中，玩者是在任何模式中也必需選擇所用的角色和飛船，畫面中是會顯示他們的能力值。決定了飛船之後，玩者就可以控制飛船將四周的敵人擊至破爛，當然，除了攻擊敵人外，也同樣需要回避敵人的反擊。在戰場上，會不斷有道具給玩者拿取，部分更是可以回復飛船的武器能量和裝甲值等。在每場激戰的最初，玩者只會擁有基本的兵器雷射激光而已，不過其他兵器是可以在戰場上取得的，其中有些兵器更能令對手失去活動能力有段時間，所以千萬不要錯過拾獲它們的機會。

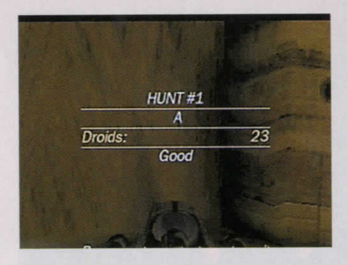


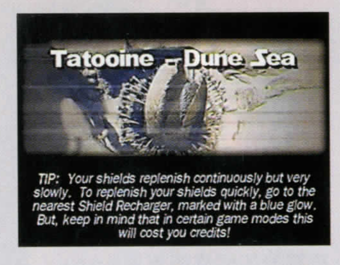
一人遊戲模式

一人遊戲時，可以選擇的模式共有四種之多，分別是「BATTLE」、「TOURNAMENT」、「HIGH STAKES」和「HUNT－A－DROID」。在「BATTLE」中，可以決定戰場和敵我雙方所用的飛船，目標是鬥快把對方的飛船擊沉；而「TOURNAMENT」共分四回合，玩者必須在四回合都取勝方能在此模式中成為霸者，第一回合中玩者要擊到的對手只有一個，之後每個回也會增加多一個對手，即是在第四回合時，玩者便需要擊倒四位對手；「HIGH STAKES」是以一對一形式進行無限場決鬥，直到其中一方取得點數多於一萬，得點方法是用雷射激光擊中對方或決鬥開始前雙方決定下注多少點數買自己在該場戰鬥中取勝，賠率由電腦決定；最後的「HUNT－A－DROID」是玩者在指定時間內只用雷射激光擊潰不斷出現的嘍囉們，終結後，電腦會因為擊潰嘍囉數目而給玩者一個評價。







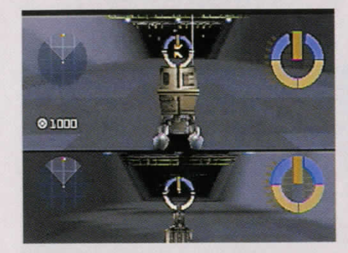


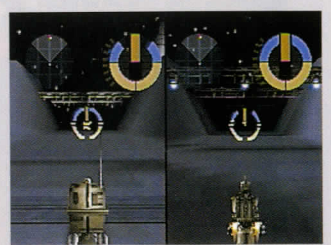
二人同玩，樂趣無窮

當玩者增加至二人時，遊戲模式除了把「BATTLE」分為二人敵對的「BATTLE VERSUS」和合作攻擊敵人的「BATTLE COOPERATIVE」外，其他模式的玩法也會變得不一樣。在「TOURNAMENT」中，二人是合作的，但對手的數目和一人玩時一樣，所以難度相應地大大下降了；而二人同玩「HIGH STAKES」更加能享受其樂趣，對手已不再是死板的電腦了，所以促使戰鬥變得更激烈；最後是「HUNT－A－DROID」，同樣是在指定時間內單用雷射激光擊潰嘍囉，不過變成比賽誰能擊倒較多數目，比賽時還可以互相作出攻擊。二人遊戲時畫面是會分割為兩部分，遊戲進行中是可以更改設定為上下分割和左右分割畫面。









如何才能使用隱藏飛船



在選用飛船時，玩者會發覺有數部角色和飛船是不能使用的，其實要選用他們是必須在「TOURNAMENT」以一萬得點的狀態下勝出，而二人同玩時，便會以「PLAYER 1」的得點為準。雖然條件頗為苛刻，但只要能使用隱藏飛船，費一點功夫也是值得的。

為《STAR WARS》迷而設的模式



在主選單中，有一個選項是「TOURNAMENT CHART」，在這兒可以得知要取得那一部隱藏飛船，是需要用甚麼的飛船完成上述的條件。還有每位角色的片段和介紹，對於想認識更多有關《STAR WARS》的朋友，絕對不能錯過這機會。GP

Text by 小吉

102 Dalmatians Puppies to the Rescue

PS

發售商：	CRYSTAL DYNAMICS
售價：	美版
容量：	CD－ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
ACT／1～2P／對應振動手掣	

可愛的班點狗們



相信不論大人還是小孩，對於班點狗這名字也一定有所聽聞，班點狗是香港人對牠們的統稱，牠們的英文名為「Dalmatians」，自從迪士尼電影《101 Dalmatians》在香港上播放後，牠們的知名度迅速上升，可見其本身擁有的非凡魅力。本遊戲中全部的角色也是源自《101 Dalmatians》續集《102 Dalmatians》內，所以各位喜愛班點狗的朋友，你想玩這遊戲嗎？

為兒童而設的遊戲

本遊戲玩法簡單，加上討人歡喜的畫面，絕對是適合兒童玩的遊戲(建議玩者年齡為五歲或以上)，故事中採用了簡單而清色的英語讀白(沒有字幕的)，所以對兒童的聆聽英語能力很有幫助，遊戲方面共有二十關和八個有趣迷你遊戲。而完成一關所需時間大約為二十至三十分鐘，遊戲的背景色彩豐富鮮明，相信不論是大人小孩也會喜歡上本遊戲的。





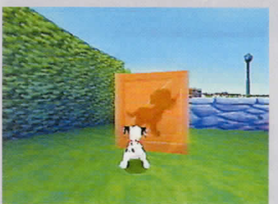
兩隻小狗為了什麼而冒險？

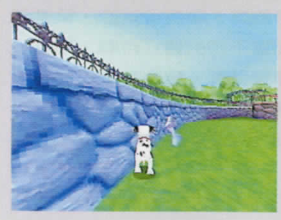


班點狗和全白的小狗為了救回被邪惡的女人「Crulla De Vil」及她的軍隊「Pet-napping toys」捉走的兄弟姐妹們，因而進行冒險，途中幸得不少動物朋友的相助，所以成功地救回所有被捉走的小狗們。

每關有什麼事要做

其實在起初的關數中要由起點走到終點所需的時間連七、八分鐘也不到，但為什麼上文說完成一關所需時間達二、三十分鐘之多呢？其實大部分時間是用在收集寶物和救出狗兄弟姐妹們，首先說說如何救出小狗們，牠們全部也被困在木箱中，箱面有狗的圖案作記應，玩者發現到這些木箱後，只需走到箱前用滾動攻擊(按△掣)便可救走小狗了，至於道具方面除了一些用作回復之用的道具外，玩者還可以取得「STICKER」和「骨頭」。「STICKER」每關都有六份，而且取得方法往往是需要完成一些特別的條件，相反「骨頭」每關則有一百條，集齊全部同樣需要花不少的時間，







集齊「骨頭」的獎勵就取得其中一份「STICKER」

有趣的迷你遊戲和「STICKERBOOK」

如果覺得玩同一個遊戲太久而有點沉悶的時候，迷你遊戲正是給你輕鬆的好玩意。操作簡單得不可再簡單，往往只需用方向掣加○掣便可以了，所以絕對不難學懂。假若又不想玩迷你遊戲，玩者可以到「STICKERBOOK」看看經過千辛萬苦才搜集得來的「STICKERS」。





遇到了疑難怎樣辦？



要搜集所有寶物其實真的是非常困難，因為有些收藏的地點是非常地隱密，不容易被玩者發現，但是其實有一個掣是可以幫助你的，玩者只要按緊○掣，小狗便會用天生靈敏的嗅覺找尋線索，玩者只需跟著地上的方向箭咀走，便能找到敵人、通道和骨頭等東西了，真的是十分方便，而且埋在地上的骨頭是必須用嗅覺找出其所在，然後才會出現記號，其後只需走在上方按○掣便能把骨頭掘出來了，所以玩者要經常利用○掣來探索四周的事物。

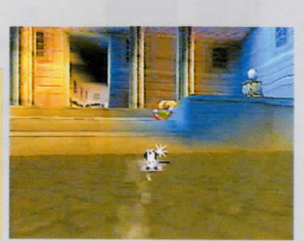
共有兩隻狗可以選擇



遊戲進行時，玩者可以任意替換兩隻小狗，牠們除了一隻有班點，而另一隻沒有外，能力和動作也是完全一樣，所以可因應自己的喜好決定選用那一隻狗進行遊戲便可。

基本操作

△掣	滾動攻擊，小狗一邊滾動一邊撞向敵人
□掣	吠聲，利用吠聲作出攻擊
╳掣	跳躍
○掣	使用嗅覺找線索、挖地和對話等
L1、L2、R1、R2掣	向左和右改變視點



Now On Sale

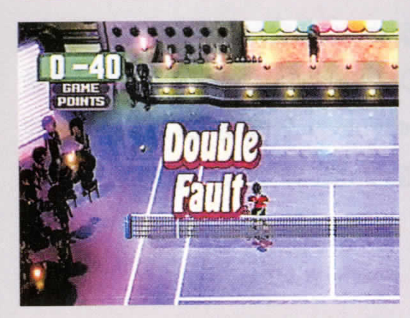
SMASH COURT 3

TEXT：MARKS

PS

發售商：	NAMCO
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中(11月9日)
SPT/4P	

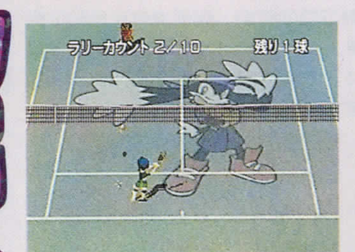
難道上網真的要「咪」實個咀?

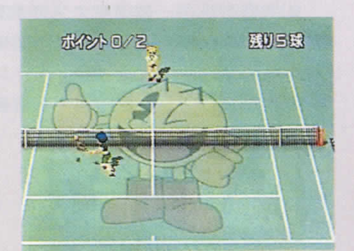


NAMCO十分出名的網球《SMART COURT》系列終於在近日推出了最新作—《SMART COURT 3》，今集中除了用來和朋友或電腦比賽的Exhibition之外，還有以電視節目方式進行的MISSION MODE，以及各玩者未曾玩過的網球迷你遊戲。



MISSION





以電視節目方式表達的MISSION MODE中共有10個不同完成條件MISSION。當玩者完成一個MISSION，便會進入下一個MISSION，而難度亦變得不同。每次完成MISSION後，電腦會以玩者的進行時間、錯失、重試次數來給予一個等級。進行這個模式的最好網球手就是サプライズ和レッドエース。以下是首四個MISSION完成條件：

MISSION 1　在四條發球線上，以輕、重力的發球。
MISSION 2　與對方互相擊球10次，最好用輕力。
MISSION 3　將對方開的球打回至對面球場。
MISSION 4　上網將對方的球截擊取分。

各有千秋



今集所出現的人物和上集同樣各式各樣的特色，令每個網球手都表現出不同的性格，而每個人物亦會有不同的能力，包括球手發力是用左或右手，各種球技的擅長程度等等。此外，某些球手更會有獨特的能力，如飛身撲球。玩者就可以利用這些寶貴的資料來選取適合玩者性格的選手。此外，當玩者將MISSION MODE的某些MISSION完成後，就會有不同的隱藏出現。

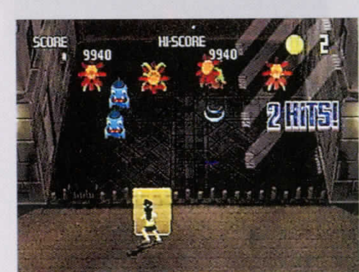


MINIGAME



「MINI GAME」是今集新增的模式，而當中共有三種玩法的迷你遊戲，當然它們都是以網球為主題。雖然這些遊戲即使完成也沒有隱藏要素出現，但是玩者就可以與朋友進行對戰，而現在就為大家介紹一下這三個迷你遊戲的玩法。

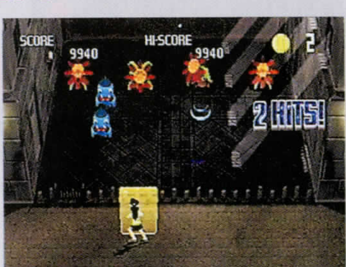
SQUAShooting



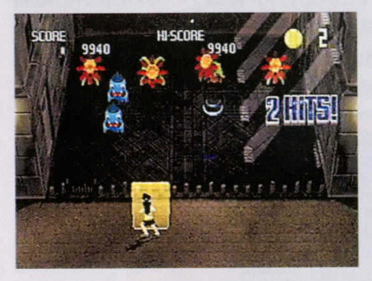
將網球擊倒移動中的敵人。當網球撞到牆壁或敵人的時候，都會彈回角色的方向，而只要保持網球仍然在球場上便可簡單地進行。擊倒敵人時會有機會出現一些道具，有些增加1000點分數，亦有些增加角色的步行速度等。玩者進行不同的版數會遇上發出不同攻擊的敵人，而版數共有100個。

HAMBURGER

遊戲的目的是在打網球之餘，還要收集不同的材料來製作漢堡飽。每次發球之後，同樣會有材料四散在球場上，而需要將球打回對方球場取分之餘，還要把材料一一收集回來。可以用同樣的材料製作不同口味的漢堡飽。最好打球時打到一些刁鑽的位置，令自己站一個絕好的位置收集。



BOMB



當中會使用在一定時間後爆炸的炸彈來進行網球。只要爆炸的時候，角色未被捲入爆風之中就不會輸掉。每次發球時，玩者清楚知道不同的爆炸時間，而當接近爆發時間，角色都必須離開，否則同樣會輸的。每次都是5 VS 5，以換人方式進行。

Now On Sale

TEXT ：咸旦仔

THIS IS FOOTBALL 2

PS

生產商：	SONY
售價：	／
容量：	CD-ROM X 1
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
SPT／對應振動	

這個是足球！

足球員是一個無論在何時何地都非常受歡迎的運動，各遊戲廠商亦看準這一點而相繼地不斷推出各種不同類型的足球遊戲。在足球遊戲中最爲出名的相信便是KONAMI的《WE》系列了，而今次筆者介紹給大家的《TIF》雖然沒有《WE》那麼出名，但其細緻的動作以及豐富的球會資料絕對可與他比美。現在便帶大家看看這個少有出色之作吧！



豐富賽事任大家挑戰

在本作中除了擁有細緻的動作以及豐富的球會資料之外，遊戲中還加入了超過30個杯賽供玩者挑戰，而賽事包括有ENGLISH CUP、SPANISH CUP、DUTCH CUP、FRENCH CUP、ASIA OCMEANIA CUP、AFRICA CUP、EURO CUP、WORLD CUP等，令玩者能盡情挑戰各國高手從而成世界級球員。



挑戰世界級球會

本作中除了操控世界級球會來比賽外，玩者還可在「CUSTOM TEAMS」中自行組織一隊玩者心中的夢幻組合來進行比賽。在「CUSTOM TEAMS」中玩者可以隨意將球會和球員的名字更改，除此之外玩者還可在這裡將球會的徽章更改，另外球員的能力亦可因應玩者的需求而自行作出適當的更改，預求令玩者能組織出一支最完美的組合。



「TRANING VIDEO」究竟是什麼？



「TRANING VIDEO」是一個指導玩者如何發揮出精彩球技的地方，這個本作獨有的模式最主要目的是希令玩者看完模式中的VIDEO後，更能熟練地使出遊戲中各種獨特的動作並享受刑遊戲的樂趣。在這裡玩者可看到各種不同類型的練習VIDEO，如PASSING、TACKLING、SHOOTING、DEFENSIVE、ATTACKING等，在這些VIDEO中除了會有詳細的動作示範之外，VIDEO中還會有旁白解釋動作中的要點好讓玩者更加明白動作的特性。



Text by 小吉

Beach Volleyball

PS

發售商：	INFOGRAMES
售價：	美版
容量：	CD－ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
SPT／1～4P／對應ANALOG	

在美麗的沙灘上打排球

排球這運在香港也頗為流行，但是沙灘排球就很難可以在香港玩到了，這是因為香港欠缺玩沙灘排球的合適場地。早前在香港有舉行一些較大型沙灘排球的賽事，場地是由足球場臨時改建而成，而外國球隊亦有參與，你有入場觀看嗎？如果你錯過了，也不用太失望，因為本遊戲同樣可以帶給你沙灘排球箇中的樂趣。

遊戲模式

本遊戲當然是以二對二的沙灘排球比賽為中心，而玩者可以因應個人喜好選擇喜歡的模式進行比賽，遊戲中可以選擇的模式分別有「EXHIBITION」、「WORLD TOUR」和「TRAINING」三種。「EXHIBITION」是玩者自行決定所有選項，包括場地、時間、隊員和對手；「WORLD TOUR」是世界賽，分男子組和女子組，玩者選其中一個國家進行淘汰賽；「TRAINING」是給玩者作實戰練習用，玩者可以選擇喜的隊員和練習對手。









自我設定喜歡的球員

在主選單選「PLAYER EDITOR」便可以從中設定自己所喜愛的球員了。基本能力共有六項，分別是力量、發球、攔截、傳球、調整和攻擊，各項能力起初被設定為五十點，玩者還有額外的一百點作自由增加能力之用，每一項能力最多可升至一百點。除了可以設定能力外，玩者亦可以為這名球員改名和設定膚色、髮型、背心款式、短褲款式、戴帽與否和戴太陽眼鏡與否。

簡單的操作系統

本遊戲的操作十分簡單，並不需要複習的指令，遊戲進行時，在防守時利用△來作出網前攔截，如果球成功穿過攔截另一個隊員便要在球著地前移種至地上有白色光圈的位置，再按下□掣、○掣或╳掣把球救起，同樣二傳和擊球也是用上這三個掣，而按擊的時間長短會影響擊球時的力度，也可以利用方向掣決定球的落點。

TEXT BY 唔識跳舞的SAKURA KI

DANCE SUMMIT 2001 TM

PS2

生產商：	METRO/ENIX
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	93KB
發售日：	發售中
ACT/對應專用手掣	

用手跳舞的 DANCING GAME

如果各下喜歡玩音樂節拍遊戲的話，相信也會知道ENIX曾經在PS上推出過一個以跟著音樂節拍，然後輸入指令的跳舞遊戲《BUST A MOVE》，接著推出的續篇同樣大受歡迎。該系列的最新作終於在PS2上登場了，並且還把原名變爲副題後成爲《DANCE SUMMIT 2001 TM BUST A MOVE》。ENIX公司還推出了專用手掣，令遊戲性大大地增加不少。



目標成爲第一 DANCER

遊戲的故事講述DANCE SUMMIT 2001快要舉行，參加的隊伍如果可以取得優勝的話，便可以獲贈傳說中擁有不可思議力量的GROUP THORON。參賽的資格是要四人一組，當然個人舞技和團體組合都相當重要，於是便有些人組成幾隊參賽。遊戲的玩法十分簡單，玩者只要按著音樂的拍子，準確地輸入正確的指令，那玩者控制的那個人會跳出團體舞步。





不過當碰上FREE的指令時，玩者便可以自由地輸入×○△□其中一個掣，玩者便會跳出獨有舞步。若果玩者在「搶先系統」中勝出的話，那麼主角還會獨自SOLO。如果SOLO次數越高，得到的分數亦會越高，那麼便可以成為NO.1 DANCER。

怎樣用手跳舞？！

由於這系列作品一向都是用輸入指令的方法操作，因此連這集的專用控制器也是用手去操作的。玩者開始的時候會看到畫面的中央出現指令BAR，而該指令BAR是紅色和最左會顯示LOOK的字樣。玩者這時只要看著輸入指令的拍子，當拍子閃完之後便會輪到玩者輸入。這時指令BAR會變為藍色和左方變了GO字，



玩者只要按著剛才的拍子輸入正確的指令，便可以最得COMBO和分數。如果玩者輸入錯誤或MISS，那麼便會被扣去分數和畫面頂的能源，當所有能源被扣掉便會GAME OVER。



◆ 記著正確的拍子



◆ 輸入正確的拍子

什麼是「搶先系統」？！

今集最特別的系統，相信是那個稱為「搶先系統」的東西。當大家輸入指令的時候，相信都會發現一些指令中出現FREE的記號，玩者要在FREE的指令中輸入×○△□其中一個，不過這時大家已經進入了「搶先系統」。這系統會根據玩者輸入的指令，看看四位隊員輸入什麼指令，便會得到五種不同的CASE，而玩者要根據那個CASE來決定輸贏，請看以下的CASE和結果。



CASE 1 QUARTET

四個人同時按同一個掣，這樣得點亦是最高的，不過眾人所得到的分數亦是一樣，並不能分出勝負，不過四人合力跳舞十分之華麗。

4:0



CASE 2 FEVER

三個人按同一個掣，另一個人按不同的掣，這個情況下那個人便會一人獨自跳SOLO舞蹈，此人的分數亦會上升得很厲害，會遠遠拋離三人。

1:3



CASE 3 PAIR COMBO

有兩個人同時按相同的掣，另外兩個又不是按相同的製，那按相同掣的二人合力跳舞，分數自然會提過很多，其餘二人亦會被扣分數。

2:1:1



CASE 4 TAG COMBO

兩個人按相同的掣，另外二人也同時按相同的掣，那兩對拍檔也同時跳舞加分，但比起QUARTET的CASE加少了很多。

2:2



CASE 5 TRIO COMBO

如果三個人同時按相同的掣，但另外那人MISS了輸入指令的時間，那麼此人便會被扣掉很多分數，會被其餘三人拋離。

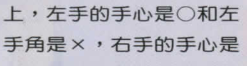
3:1



獨特的專用手掣

《DANCE SUMMIT 2001 TM BUST A MOVE》的專用手掣很特別，玩者要把一個紅色的套載在手上，左手的手心是○和左手角是×，右手的手心是□和右手角是△。玩者可以用全身各個部位按掣。不過如果要輸入上下左右的指令時，玩者便要在那個十字掣上輸入。





PS PS2 DC N64 Now On Sale

beatmania IIDX 3rd style

PS2

生產商：	KONAMI
售價：	OPEN 價格
容量：	DVD-ROM
記憶：	80KB
發售日：	發售中
SLG/專用控制器	

PS2首個打碟機



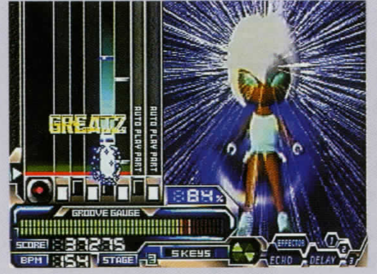
在早幾年前的遊戲世界中，盛行的遊戲都是一些格鬥、動作和射擊等等，直到KONAMI殺出一條新血路——音樂遊戲《BEATMANIA》，即時興起一些音樂遊戲的旋風。遊戲機中心紛紛擺放著一台台的打碟機，雖然遊戲只要改變歌曲和拍子便可以推出另一集，但KONAMI並不是一間沒有新意的公司，因此為了要改進續集的遊戲性，於是便把操縱器改一改，成為利用七個掣的《BEATMANIA II》。現在KONAMI在PS2上推出了最新的《BEATMANIA II DX 3RD STYLE》，而且專用手掣亦同時推出，待筆者帶你進入最新的音樂世界。



遊戲的歌曲與畫面

自從KONAMI推出了《BEATMANIA》系列之後，每一集都會收錄三四十首歌在內。不過數到最多歌曲的一集，相信非《BEATMANIA II DX 3RD STYLE》莫屬，街機版也收錄了68首之多，但最可怕的是這PS2版，共有81首歌收錄在內，不過要配合一些模式才可以玩某些歌曲。另外，遊戲進行中所播放的畫面，除了是一些CG動畫之外，還有一些樂隊的影像和VIDEO。由於利用了PS2獨有的DVD媒體，因此遊戲便能播放高質數的片子。





遊戲的主要模式

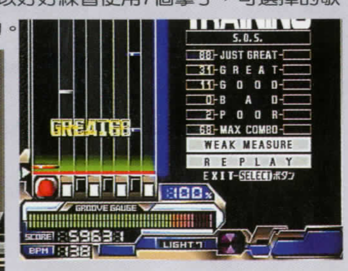
GAME START——正式遊戲的地方，可以選擇用5個掣玩的5 KEYS MODE，給初學者玩熟習7個掣的LIGHTS 7，還有中級者的7 KEYS MODE和上級者的EXPERT，如果玩者在選MODE的時候按SELECT掣，便可以進入SET PLAY畫面，可以轉換速度和難度等。



FREE MODE——玩者可以在這裡自由地選擇曾經在GAME START中玩過的歌曲，不過仍然可以選擇各種模式和進入SET PLAY之內。

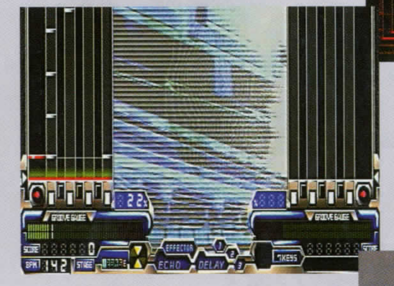
TRAINING MODE——無論玩者是初學者，還是玩慣了5個掣的BEATMANIA，在這個模式便可以好好練習使用7個掣了，可選擇的歌曲也是要在GAME START中玩過的。





兩種畫面兩種手掣

遊戲中的顯示畫面分兩種，第一種是在街機上一模一樣的ARCADE，以16：9的畫面來顯示。第二種畫面是原創的ORIGINAL，以4：3的畫面來顯示。玩者要看自己的電比例來調教，不然便會看到十分辛苦。同時遊戲也會對應兩種專用手掣，第一種是此遊戲的專用手掣，共有七個按和一個轉盤。玩者使用這手掣便可以玩遊戲內的LIGHT 7、7 KEYS MODE和EXPERT MODE，而且亦可以把轉盤左右換轉。如果玩者使用的是PS時推出的DJ Station PRO或BEATMANIA專用手掣，玩者便只能選擇玩5 KEYS MODE，就連練習MODE也不能玩。

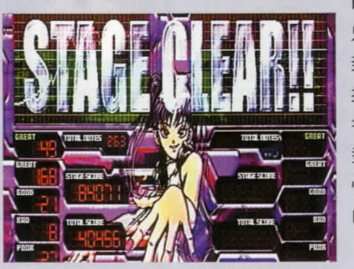




可以名留榜中

不知道大家有沒有玩過街機版的EXPERT MODE，如果有玩爆過的話應該知道，爆機後會出現一個PASSWORD FOR INTERNET RANKING只要玩者記下PASSWORD，然後到http://www.Konami.co.jp/kcej/把PASSWORD登錄，那麼各下的名字和紀錄便會留在那個榜上。不過如果想知道這個上榜的方法和詳情，玩者可以到KCEJ的HOMEPAGE瀏覽。





TEXT：咸旦仔

PS2

生產商：	KOEI
售價：	6800日圓
容量：	CD-ROM X 1
記憶：	274KB
發售日：	發售中
SLG／對應DUAL SHOCK	

向冠軍騎師之路進發！

賽馬遊戲無論在哪處都有其擁護者，它亦因而推出各種不同玩法，去滿足玩者的要求。KOEI曾在PS上推出了大受歡迎的《G1 JOCKEY》之後，在眾馬迷萬分期待下終於在PS2上推出第二集，今次無論在畫面質素、馬匹資料、人物以及遊戲的流暢度都比前作出色。以KOEI的信心保證加上PS2的超卓機能，而且還對應《WINNING POST 4 MAXIMUM》的SAVE，絕對是馬迷們必玩之作！



以冠軍騎師為目標！

本作是一個以玩者自行策騎馬匹來進行的遊戲，玩者在遊戲開始時出賽的機會比較少，玩者須在賽事中取得較好表現方能增加出賽機會。最初玩者會以見習騎師身份出賽，當玩者取得20場頭馬記錄後，便能成為真正的騎師作賽。玩者取得正式騎師身份後，練馬師找尋玩者出賽機會便會大大提高，而這時玩者亦可選擇一些較高質素的馬匹出賽，同時玩者亦開始以高賞金的賽事為目標，正式踏上冠軍騎師的道路。



◆有表現的話，見報的機會便增加！

◆取得正式騎師身份後，便開始以高賞金的賽事為目標！



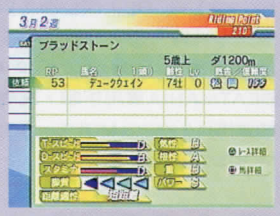
◆有了名氣後策騎馬匹的質素亦提高！

練馬師之信賴度！

在遊戲中玩者可以策騎的馬以及質素，是根據練馬師對玩者的信賴度高與低來決定的，就如遊戲初期時除了所屬馬房會給予玩者出賽機會外，其他練馬師都很少機會將馬匹交與玩者策騎。直至玩者的知名道高，如連續勝出多場賽事、取得高賞金的賽事等，這樣其他練馬師將馬匹交與玩者策騎的機會便大大提高。當玩者策騎其他練馬師的馬匹取得勝利之後，那名練馬師對玩者的信賴度便會增加，練馬師對玩者的信賴度越高，他所給予玩者策騎的馬匹質素亦會相繼提高，這樣勝出的機會率便越大。



◆策騎失當的話會直接影響練馬師對玩者的信賴度！



◆其他練馬師對玩者的信賴度高低，絕對影響著能策騎馬的質素！



◆在遊戲初期時出賽的機會率非常低呢！

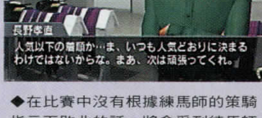
高水平之策騎技術！

在比賽中勝負的關鍵除了取決於馬匹的質素和練馬師的策騎指示之外，騎師的策騎技術亦是勝負的關鍵的所在。在遊戲中玩者除了要根據練馬師的策騎指示來策騎之外，玩者還須因應不同的環境而作出適當的策騎方針，如策騎後上馬匹時，玩者須要將馬匹留在較佳的位置，以便在後段衝前時不會受到馬匹阻礙，又或是策騎放頭馬時，應將馬匹保持在一定的速度上前進，否則在後段時有可能因體力不繼而敗北的。因此玩者在比賽前最好先了解馬匹的特性，以便在比賽時能作出適當的策騎方針，這樣勝出的機會率便會大大提高。

◆在比賽中玩者推騎和策騎馬匹的時間掌握得恰當是勝負的關鍵所在！



◆沿途受阻的話，應及早改變策騎方針以便取得較佳位置。



◆在比賽中沒有根據練馬師的策騎指示而敗北的話，將會受到練馬師大罵一場。

美浦

馬房	COMMENT
藤沢、野広	在80和90年代非常有實力的馬房，擁有相當多高質素的馬匹。
西川、長野、松岡	3人同樣擁有大量出賽馬匹，是一班在競賽場中非常活躍的馬房。
山崎、畑山	擁有一些相當高質素的馬匹，非常重視騎師的策騎技術的馬房。
照屋、古窪洋、奧山	3人同樣非常喜歡遠征賽事，尤其是照屋馬房更是3人中的表表者，美浦以外的海外遠征出賽機會特別多。

粟東

馬房	COMMENT
中田	有一匹狼之稱號，對騎師的策騎技術要求非常高，絕非初學者所能應付。
小森、野辺	擁有非常多高質素的馬匹，在遊戲開始時會有許多出賽機會相當多的馬房。
相沢、仁藤、古窪正	擁有非常多高質素的牝馬的馬房，在遊戲開始時會給予玩者許多策騎機會。
白田、芦口、林、松浦	擁有大量出賽馬匹的馬房，非常喜歡使用新人來策騎馬匹。

Text by 小吉

創造地球

PS2

發售商：	IMAGINEER
售價：	5800日圓
容量：	DVD－COM
記憶：	60KB以上
發售日：	發售中

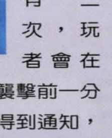
PUZ／1～2P／對應振動手掣

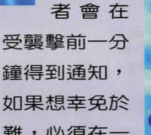
在距離現在四十六億年前，地球在擴大的宇宙中延生，隨著歲月流逝，陸地慢慢形成之餘，四名叫AQUA的水之妖精亦因冰雪的溶化而誕生，一天陸地出現了不可思議的事情，就是一塊四方的土地浮在天空上，而且不斷有水同土壤降在四方的土地上，其中最令AQUA們擔心的，是從土地上流向陸地上的水威脅到不善於游泳的他們，所以他們亦只好作出了行動。另一方面，在宇宙的小惑星上存在著的四隻怪獸──隕石怪獸、火山怪獸、塞冰怪獸和熱風怪獸亦開始對這地方有所行動了。最後的結果又會如何呢？

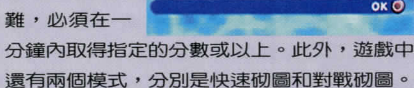
學完行先准學走!?

本遊戲的設計是玩者必需完成訓練模式中所有的初級訓練，才能開始玩故事模式，目的是讓玩者首先明白遊戲的玩法和基本操作，如果玩者想更熟習本遊戲，可以把訓練模式中的砌圖訓練也完成。說回故事砌圖模式，玩者必需在一個時代保持水量計在100%以下達九分鐘，方能挑戰新的時代，每個時代的中途都會受到怪獸的襲擊，共有三次，玩者會在受襲擊前一分鐘得到通知，如果想幸免於難，必須在一分鐘內取得指定的分數或以上。此外，遊戲中還有兩個模式，分別是快速砌圖和對戰砌圖。









遊戲的基本玩法

故事模式中，在浮在空中的土地上，會不斷有不同類型的BLOCK降下，每次會降下一個BLOCK，玩者要決定正在降下的BLOCK落點，目的是要令到水不能漏出浮在空中的土地外，而漏出的水會使水量計上升，當到達100%時便會GAME OVER，所以必須利用UP-BLOCK使土壤上升造成類似圍牆的效果，然後將WATER BLOCK落在其中，便能將WATER BLOCK變成的水困住，及後利用FIRE-BALL把儲起來的水蒸發。至於取分方面，把BLOCK落下能取得小量分數，而把水蒸發則能取較高的分數，同時，蒸發水的份量越多，得到的分數也會越高。而在快速砌圖中是不設時限的，直至位於畫面右下方的藍色的水量計到達100%時便會GAME OVER。最後的對戰砌圖模式，決勝負方法則是以水量計先到達100%的一方為負方。





導致GAME OVER的部份原因

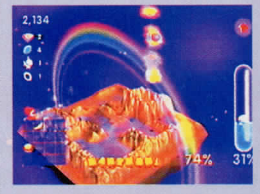
大家有否發覺初玩這遊戲時很容易GAME OVER，其部份原因如下，首先要說說常出現的問題，就是玩者在建造圍牆時，因看不準UP-BLOCK落下位置而令圍牆出現缺口，結果水從圍牆的缺口處漏走了，而圍牆的高度不夠水位高同樣會有漏水的情況發生。同時記著不要把BOMB落在水塘上，否則，水會沿著由BOMB所造成的穴往下流。另外，如果地上的土壤量增加，便會令到地震測量儀同時增加(左下方褐色的百分比)，當到達100%時會引起地震。還有就是在故事模式中遭到怪獸的攻擊，其影響也不可忽視。





如何才能取得高分

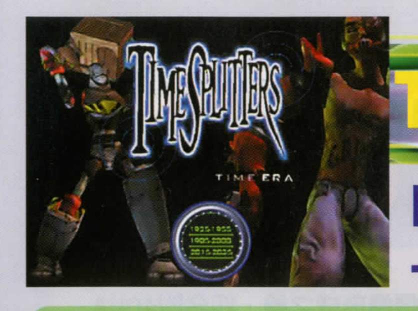
如果想在遊戲中取得高分，首先要懂得如何把圍牆的範圍擴大和合拼，即圍牆中間的位置最好全是平地，沒有高地所阻隔，然後是把水儲藏在其中，但一定要經常注意水位的高度會否比圍牆高，當儲了一定份量的水之後，等待彩虹出現的一刻利用火球把水蒸發便能取得很高的分數。因為在彩虹出現時把水蒸發，能取得的分數是平時的十倍，所以大家要好好利用這個特點去爭取高分。在故事砌圖模式中，當第二和第三次受到怪獸攻擊時，是需要在一分鐘內取得數以萬計的分數方能逃過一劫，假如你想完成故事中的所以時代，便一定要好好學會如何取得高分了。



4X4BINGO系統

在故事砌圖和快速砌圖兩個模式中，有時把水蒸發時，會出現「BINGO ITEM」，共有十六件之多，在畫面的左下方會見到一個4X4格的正方形，在這個正方形中會顯示曾出現的「BINGO ITEM」，而它們在4X4格的正方形內的分佈是直或橫並四個連成一線，便會啟動BINGO系統。而直行和橫行所產生的效果是不同的，橫行BINGO效果是讓玩者在三十秒內把水蒸發時所取得的分數大大提升；直行BINGO則是在三十秒內減低危機，使有效時間內玩者能玩得輕鬆一點。





TEXT：咸旦仔

TIME SPLITTER PS2

生產商：	EIDOS
售價：	／
容量：	CD-ROM X 1
記憶：	2 BLOCK
發售日：	發售中
ACT／對應DUAL SHOCK	

由古代玩到未來的第一身射擊遊戲

相信大家有玩過PC遊戲的朋友都對第一身視點操控的射擊遊戲有一定認識吧！而最為人熟悉的有《RAINBOW SIX》、《UNREAL》、《QUAKE III》等，他們都是第一身視點操控的射擊遊戲的表表者，今次EIDOS替PS2上推出《TIME SPLITTER》這個第一身射擊美版遊戲，究竟能否與前者相比呢？

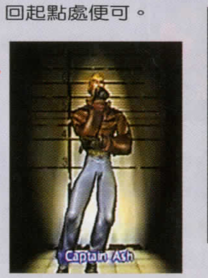
STORY

這裡是一個以故事形式來進行的模式，在遊戲中共有三個不同年代的故事供玩者選擇，另外，在每一個年代中都有二名角色讓玩者選擇，當玩者完成選擇後便正式進入遊戲，而每一次完成故事後都可取得一名新角色在ARCADE中使用。現在便同大家深入剖析三個年代的獨特之處。

1935 TOMB



故事發生在1935年的沙漠古跡中，玩者將會飾演一名探險家在古跡中穿梭。在故事中玩者為了奪得古跡中的古墓之鍵而與守護古跡的守墓者展開激戰，而戰鬥中除了要對付守墓者之外還須要應付古跡內的喪屍，玩者要特別注意要消滅喪屍就必須將擊中他的頭部，否則他被擊中後依然會向玩者攻擊的。當玩者取得古墓之鍵後古跡內會不斷出現大批喪屍的，不過大家可以不用理會他們，大家只須以最快速度返回起點處便可。



可選擇之角色

Captain Ash

Lady Jayne

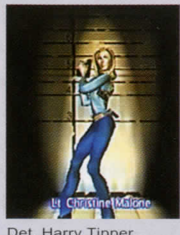
1970 CHINESE



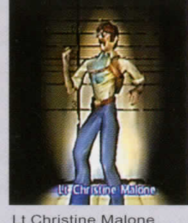
故事發生在1970年的中國中，玩者將會飾演一名特務在黑幫總部內與對方周旋。在故事中玩者為了奪取黑幫的犯罪証據而與他們展開激戰，在戰鬥中玩者要小心他們手上的武器，因為在這版中對方的火力非常強勁而且其能力亦相當高，所以大家要盡可能以遠距離攻擊方為上策。同樣當玩者取得犯罪証據後黑幫總部內便會不斷出現大批喪屍，雖然以玩者現時手上的武器要對付他們可說是輕而易舉，但大家最好都是盡快離開以免夜長夢多。



可選擇之角色



Det. Harry Tipper



Lt Christine Malone

2005 CYBERDEN



故事發生在2005年地下工場中，玩者將會飾演一名未來警察在地下工場中戰鬥。在故事中玩者為了奪取機密磁碟而潛入地下工場中與改造人展開激戰，今次戰鬥的環境比之前的複雜許多，而且對方時常會潛伏在陰暗角落處攻擊，因此大家要小心看清楚環境後才前進。另外，在遊戲中玩者會有機會取得一把毒霧槍，雖然他的能力頗強不過千萬不可在近距離使用，因為在近距離使用的話會連自己也受到傷害的。當玩者取得機密磁碟後便可返回起點處。



可選擇之角色



Deacon Swain

Chastity Detroit

ARCADE



在這個模式中玩者可進行隨意在四種不同比賽模式中選擇一個來與朋友對戰或一個人與電腦對戰，而四種比賽模式分別是Deathmatch、BagTag、Capture the Bag和Knock Out，現在就同大家看看他們的各種特式！

Deathmatch



一個以鬥快殺人為目標的比賽，在這進入遊戲前玩者可先定下須要殺死對手的數目，並且決定有沒有同伴幫助，當完成選項後便可進入遊戲。在遊戲中玩者要以一人之力與敵方戰鬥，最快達成殺死對手之數目者便算勝出。

BagTag



這裡是一個鬥操縱能的比賽，在這裡玩者須要在限定時間內與對手爭奪特定物件，誰手持該物件時間最長的便算勝利。在遊戲中玩者要小心在手持特定物件時是無法作出攻擊的，因此在手持該物件時最好不斷四處逃跑，否則必定受亂槍掃射而死。

Capture the Bag



一個以鬥快搶奪為目標的比賽，玩者在沒有時間限制下鬥快到對方的陣地處奪出他的Bag，當然可選擇是否須要同伴幫助，那一方能最快取得指定數量的Bag便算是勝出。

Knock Out



這個同樣是一個以鬥快搶奪為目標的比賽，而分別在於今次須要搶奪的是古墓之鍵，玩者同樣是在沒有時間限制下鬥快到在版圖中找尋古墓之鍵並將他帶返陣地處，同樣是那一方能最快取得指定數量的古墓之鍵便算是勝出。

TEXT：時雨

Unreal TOURNAMENT

PS2

發售商：	INFOGRAMES
售價：	49.99美元
容量：	CD-ROM×1
記憶：	141KB
發售日：	10月26日
1-4P／STG／對應i-Link	

第一人稱射擊遊戲經典降臨PS2！



對於有玩開PC(個人電腦)遊戲的朋友來說，《UNREAL》這個名字相信大家一定不會陌生。它和ID SOFTWARE的《QUAKE》系列同樣，是PC界第一人稱射擊遊戲的經典。它的最新作《UNREAL TOURNAMENT》(以下簡稱《UT》)，不但在畫面質素上傲視同群，而且在網路對戰功能方面也得到極高的評價。現在這套遊戲已經被移植至美版PS2上，而且其完成度還相當高！



四個遊戲模式完全移植

DEATHMATCH

「死鬥」就是這個模式的最佳形容詞。玩者在這個模式中只有一個目的，就是要在最短的時間內殺死最多的對手。每次玩者殺死一個對手都可以得到一個「FRAG」，而被殺的話FRAG則不會減少，因此玩者自己死了多少次都不會對成績做成太大影響。不過要留意自殺(例如被自己的火箭砲爆風炸中、或者掉入溶岩內等等)是會減少FRAG數的。當其中一名玩家的FRAG數到達預先設定的目標，他就算是勝出。



◆ 目標只有一個——殺！

◆ DEATHMATCH始終是這類遊戲最簡單、最直接、最方便(？)的模式

DOMINATION

DOMINATION是一團體戰模式，玩者的目的是要爭奪地圖上數個控制點(CONTROL POINT)。當玩者或隊員們接觸到這些控制點，它就會變成玩者該組的顏色，代表玩者一方已經佔領了這個控制點。已佔領的控制點每過五秒就會加一分到該隊的總分之中，因此玩者佔領的控制點越多、越久，分數也會越多，最後總分首先到達目標的一隊便會勝出。DOMINATION在三種團體戰中，它的組織較為鬆散，即使是隊員們是拉雜成軍也可以享受到團體戰的樂趣。



◆這就是控制點了



◆ 在畫面的左方會顯示各個控制點的狀態

CAPTURE THE FLAG

CAPTURE THE FLAG也是團體戰模式，玩者會被分配到「紅組」和「藍組」兩組人的其中一組，而本模式中玩者的目的就正如「CAPTURE THE FLAG」的字面意思一樣——「搶旗」。CAPTURE THE FLAG模式中的地圖全都是特別設計的，它們會分為紅組和藍組兩個「基地」，而在兩個基地的深處則各有一支軍旗，如果任何一方能夠將對手的軍旗帶回自己的軍旗處，就可以拿到一分。而得分首先到達預定目標的一組就算勝出。CAPTURE THE FLAG極之講求隊員之間的合作，例如保護基地、搶旗、掩護等任務應預先分工，以免顧此失彼，影響大局。



◆如果在拿著軍旗時被敵人殺死，旗就會掉到地上



◆將這支軍旗拿回自己基地就可以得分！

ASSAULT

ASSAULT和其他三個模式最不同的地方，是它每一張地圖都有一個獨有的目標，例如是破壞基地內的電腦設施，又或者是將一列行走中的火車剎停等等。而玩者的一隊首先會扮演地圖上進攻的一方，目標是在限定時間之內盡快完成任務。如果在限時之前玩者仍未能完成目標，則遊戲會立即宣佈玩者一方落敗。不過即使玩者完成了任務，也不代表你已經勝出。這時玩者會和敵人互換身份，成為防守的一方，而玩者之前完成任務所需的時間則會成為敵人的限時。如果玩者能夠在限時之內成功阻撓敵人的進攻，才算是真真正正勝出。ASSAULT這模式由於類似真實的軍事行動，而且關關的目標都不同，所以極受玩者歡迎(DC版可是沒有這模式的啊！)



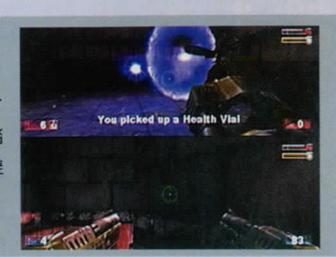
◆ 在ASSAULT的任務中，除了考驗玩者的戰鬥技術外，也很考驗玩者的機智



◆敵人都是有備而戰的，例如在這裡敵人就有人從高處向玩者開火

遊戲對應畫面分割對戰和iLink對戰！

《UT》極受PC GAME迷歡迎的原因之一，是它的多人對戰功能做得非常出色，而PS2版的《UT》當然也保持了這個優點。雖然PS2暫時仍未能上網，但卻可以利用SONY的iLink線，將兩部PS2連接起來對戰，就像利用電腦的LAN對戰一樣。當然，在沒有多一部PS2的情況下，玩者也可以使用分割畫面對戰(最多四人)，但效果無可避免一定會較差的了。



Text by 小吉

Ready 2 Runble Boxing: Round 2

PS2



變幻莫測的拳擊

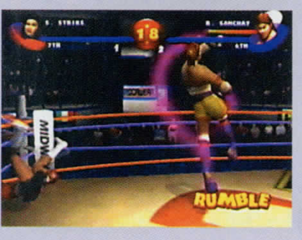
熱愛拳擊的你一定很期待一隻出色的拳擊遊戲出現，而本遊戲可能就是你所渴求的。由於PS2機能出衆，加上幕後開發者的一番努力，使遊戲在的在畫面方面有不俗的表現。而且「CHAMPIONSHIP MODE」也是一個不錯模式，集合訓練與實戰兩者於一身，玩者可以在這模式中培育出一位出色的拳擊手，而且連有名的米高積神也會同時出現。如果大家想一睹米高積神的絕妙身手，就一定不能錯過本遊戲了。



主角當然是精彩的拳賽



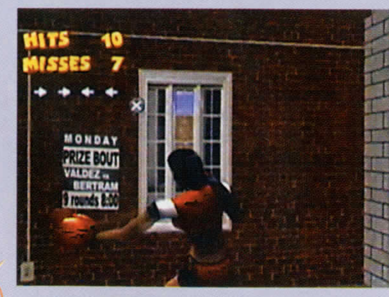
玩者可以控制拳擊手作出多種不同的攻擊和防守動作，防守時除了即時閃避和防禦，還有一種防守技術，就是以自己的拳化解對手的攻擊並第一時間反守為攻，絕不是單單互相對攻。至於在攻擊方面，有分左手攻擊同右手攻擊，亦有上、下段的分別，所以玩者要回避來自四方八面的攻擊，絕對不是一件簡單的事情，一般攻擊是可以組合成連續技的，只要輸入正確，便能給予對手平時數倍的傷害。另外，亦有一些招式是輸入指定的指令才能使出，雖然攻擊力強大，但是出招前後也會有較大空隙出現，一旦落空就會任由對手「魚肉」了。畫面最上方的是體力計和能量計，在出拳時，便會消耗部分能量計，當完全耗盡時便不能出拳了，但是只需過一會兒便能回復，所以大家要作出連續攻擊時也要小心能量計的餘量是否足夠。



為了取得第一而努力練習

在「CHAMPIONSHIP MODE」中，玩者先決定使用那一位拳擊手，而玩者的初期能力只屬一般，需要經過合適的訓練和從拳賽中不斷的鍛鍊，方能應付一個比一個強的對手，就是這樣一步一步地向著世界第一前進。這個模式中的所有訓練，除了是由玩者本人設定時間表外，還可以選擇是否用人手訓練和自動訓練，只要選用人手訓練便可以玩該訓練的迷你遊戲，每項訓練也有十個不同的難度，難度越高，得出的訓練成果便越大；相反，自動訓練除了不會有迷你遊戲外，同時，拳擊手的訓練成果也只等同人手訓練的最低難度而已，唯一的好處只有省卻了一點時間。訓練的種類共有六種，分別是「Heavy bag」、「Sway bag」、「Speed bag」、「Exercises in aerobics」、「Jump rope」和「Stair climbing」，每種訓練也會提升和降低不同的能力，大家可以因個人喜好而決定如何鍛鍊。





RUMBLE！！

在畫面的下方有時會出現「RUMBLE」這個英文字，其實只要玩者漂亮地擊中對手和挑撥對手，這樣下方便會顯示多一至三個的字母，當「RUMBLE」這個字完全出現，便能按下R1和R2掣，拳套便會發出閃光，出拳時就不會消耗能量計的。玩者亦可以暫時不啟用「RUMBLE」的力量，而把它儲至更高等級才啟用它，共有三等級之分，等級越高便能令拳套閃光的時間更長，達至最高等級時，還可以把對手打至飛到場外，並直接取勝。





遊戲的模式



遊戲中共有四種不同的模式，分別是激戰連場的「ARCADE MODE」、需要進行操練的「CHAMPIONSHIP MODE」、可以三至八人玩的「TOURNAMENT MODE」和分組作賽的「TEAM BATTLE MODE」。而所有模式都是以一對一的拳賽進行，至於賽例方面是可以在「OPTIONS」中設定的。

隱藏人物

遊戲在最初時共有十二位拳擊手給玩者選擇，但是玩者在玩「ARCADE MODE」或「CHAMPIONSHIP MODE」時，便會發現米高積神和奧尼爾等人物有時會成為玩者的對手，大家想欣賞他們在拳擊場上的出色演出，甚至是使用他們作賽，就需要從遊戲中找出使用這些隱藏人物的方法了。





Text by 小吉

Madden NFL 2001

PS2

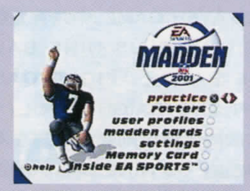
發售商：	EA SPORTS
售價：	美版
容量：	CD－ROM
記憶：	1027Kb
發售日：	發售中
SPT／對應振動手掣	

進入美式足球的世界

相信大家對於足球的認識一定不少，而今次要介紹的遊戲同樣是足球，不過並不是我們常見的英式足球，而是在美國中非常受歡迎的美式足球。這運動因衝撞太多的關係，常給人一種野蠻的錯覺，其實美式足球所需要的運動量、速度、應變能力和戰術，也不會比其他類型的運動少，絕對是一類鬥智鬥勇的運動。

令觀眾瘋狂的運動！！

本遊戲的球法是以比賽為主，大部分的模式都是進行比賽，只有練習模式是例外。不過玩者除了控制球員進行比賽外，還要決定每次進攻或防守時的所用的戰術和陣式，在進攻時，玩者在每次進攻的開始前可以立即發出指示改變進攻模式，當比賽開始後，玩者便會控制開球的球員，然後把球傳向指定球員（持球以外的進攻球員頭上顯示手掣的符號，只要在合適時按下掣，便能成功傳給指定球員）或自行突破，相反防守方則需要利用合法的動作阻止攻方前進，每次比賽取得較多分數的球隊便能取勝。







如何才能取得寶貴的分數？

防守時成功接獲敵方的傳球和不讓球著地，便能取得進攻權外，還能持球前進。不過這情況較少會出現，所以取得進攻權的方法主要是在對方的同一次進攻中作出四次成功防守。進攻方每次進功也有四次機會，而每一回進攻需先進十碼，畫面上的黃線是玩者每次進攻時所需前進的距離，如果在第四次的進攻也不能前進十碼便會把進攻權給予對方，相反成功前進十碼則可以回到第一次的進攻，之後同樣要需前進十碼。成功到達對方的陣地，便能取得六分，之後還會有一分額外分（把球踢在球門上的兩條柱之間）。但如果在第三攻也未能成功取得足十碼，便要決定踢放棄球、三分球或是冒險作出突破。放棄球是離球門太遠，而不能踢出三分球才會用，相反接近球門時，只要把球踢到球門上的兩條柱之間，便能取得三分了。



進功時的一些技巧

在進攻時，最常用的方法是接應開球的球手先後退或橫走，部分球員便會為持球者阻礙對手的攔截，然後持球者等待走向先方的球員在沒人緊迫下作出傳送，這種進攻方法是需要非常準確的時間配合。另外一種進攻方法是球員持球從後方作強行突破，由於功效不大，所以不會經常採用。



Text by 小吉

NHL 2001

PS2

發售商：	EA SPORTS
售價：	美版
容量：	CD－ROM
記憶：	1987KB
發售日：	發售中
SPT／1～2P	

激烈的冰上決戰

大家有否玩過冰上曲棍球？相信在香港玩這類運動的人並不會太多，但是NHL在美國受觀迎程度絕不遜色於其他運動，到底冰上曲棍球有着什麼吸引力，令到不少球家為這運動着迷呢？而想找出答案，並不須要親身到美國觀看NHL的比賽，大可安坐家中玩這隻《NHL 2001》，那便會知道箇中原因了。

可選用國家隊和明星隊

在《NHL 2001》中，除了可選用NHL中的球隊外，還可以選用國家隊和世界明星隊等進行比賽。在選用球隊作賽時會見到一個數值，它是代表球隊的整體能力，玩者可以因應能力或喜好選出作賽的球隊。



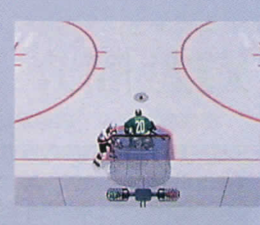
發揮團隊精神

無論是任何隊際運動，團隊精神是不可或缺的，而冰上曲棍球同樣是需要球員之間互相協助方能取勝。因為即使是球門前只餘下守門員一人，要從細小球門中取得入球又談何容易，所以往往要派一名球引球至門前，守門員會為了「補位」會稍稍移動，就趁這一刻把球傳回後方的隊員，然後作出勁射，這樣便能使守門員失位而提高入球的機會。



遊戲中的模式

玩者在主選單中的選「QUICK GAME」便可以較快進行比賽，因為只需決定了雙方所用的球隊和部分設定便可，這是一場決勝負的比賽，所玩者的任務就只有控制球員去取勝而已；而本遊戲的另一個模式是「ADVANCED MODES」，選擇後還會有四個不同的作賽形式，分別是需要玩多場比賽的「SEASON」、戰得如火如荼的「PLAYOFFS」、只許勝利的「TOURNAMENT」和一對一射門遊戲「SHOOTOUT」。其中「SHOOTOUT」的並不是一般的五對五比賽形式，而是輪流派出一位球員由球場中央控制著球衝向球門並把球送入網中，雖然途中的阻礙只有對方的守門員一人，但是由於球門太細的關係，所以要射入一球也絕非容易，有時更會出現同一隊五球也射失的情況。







Text by 小吉

Q-ball

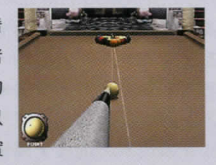
桌上見高低

PS2

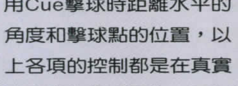
發售商：	Take 2 Interactive
售價：	美版
容量：	CD－ROM
記憶：	94KB
發售日：	發售中
SPT	

PS2的另一隻桌球遊戲，非常講求技巧，它並不是指輸入複雜的指令，而是對於用CUE擊白色球時所用的力度調節、角度甚至是擊球不同的位置而令球有不同的回旋等，以上各項要素會令白色球撞擊其他球或桌邊後走不同的路線，和實際不同的是玩者不需親手用CUE擊球，但是在擊出每一球前玩者在須要考慮的事，無論在遊戲中還是真實的比賽，也是大同小異的。

模仿真實的桌球玩法



遊戲中有兩個不同的視點，分別是以第一身觀看和由上而下觀看全張桌的情況。而打桌球時，玩者可以決定擊球時的力度、用Cue擊球時距離水平的角度和擊球點的位置，以上各項的控制都是在真實桌球中非常重要的，要控制得球撞擊後所走路線和停止的位置也是靠這三種技巧的配合，所以玩者絕對可以在遊戲中模仿職業桌球手的出神入化打法，但當然需要經過一番苦練。



遊戲的模式



本遊戲共有四種不同的模式，分別是讓玩練習桌球技巧的「BILLIARD LESSONS」、二人對戰用的「VS. PLAYER GAME」、玩花式表現的「FROZEN GAME」和沒有規則限制的桌球遊戲「FREE PLAY」。

五種不同的比賽型式

在「VS. PLAYER GAME」中共有五種不同的比賽型式，分別是「US NINE BALL」、「Int'l NINE BALL」、「EIGHT BALL」、「ROTATION」和「STRAIGHT POOL」，在遊戲中有英文版的比賽守則顯示。現在為大家簡介較為普遍的「US NINE BALL」的玩法，這玩法只需用到九個球（一至九號），玩者必需順序號數由小至大打起，但可以利用球撞球的方法把其他球撞入袋中，目標是把九號球打入袋中，只要成功用符合規則的方法把九號打入袋中，便能獲得該盤的勝利了。





Text by 小吉

Silent Scope

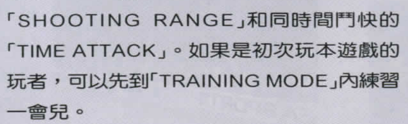
與眾不同的追擊手

PS2

發售商：	KONAMI
售價：	美版
容量：	CD－ROM
記憶：	78KB
發售日：	發售中
STP／對應振動手掣	

PS2版《Silent Scope》和DC版的命運相同，並沒有推出對應PS2的狙擊手專用光線槍，但是其畫面和聲音的表現卻和街機版分別不大，所以本遊戲也是值得玩者一試的。

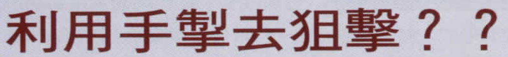
遊戲簡介



在故事模式中，玩者是扮演一位狙擊手去完成任務，而任務的內容就是要從恐怖份子中救出總統及其家人。除了故事模式外，亦可以選擇射靶遊戲「SHOOTING RANGE」和同時間鬥快的「TIME ATTACK」。如果是初次玩本遊戲的玩者，可以先到「TRAINING MODE」內練習一會兒。



利用手掣去狙擊？？



雖說故事模式方面和街機版大同小異，但是如果早在街機版中稱霸的人，不妨試一試挑戰PS版，在遊戲的時候便會發覺很難瞄準目標，相對使用專用光線槍完全是兩種不同的技術，其中最令玩者痛苦的事情是移動瞄準器時的速度調較，雖然可以用△掣和□掣調較快慢，但是要確實地瞄準又會非常困難，特別是瞄準不斷移動的敵人。





有效率的狙擊

由於改用了手掣操作，所以畫面在顯示瞄準器的方法也相對作出了改變，畫面的放大瞄準器在街機是在左上角的，而PS2版則會取代了遊標，在畫面上移動瞄準器有利和弊，好處是可以更準確地鎖定目標，但相反地，往往會浪費不少時間在移動瞄準器。不過有一個頗有用的瞄準法，可以減低浪費的時間，就是在對準遠距離的目標時，可以按緊L1掣把瞄準器暫變為游標，這樣便能加快移動速度和顯示整個畫面的情況，當把目標在游標的正中央時，放開L1掣，便能轉回瞄準器，然後修正誤差，才向敵人的身體開槍。





TOY RAIDER

Perfect Angel from Endless Waltz

於今年9月在日本模型展中，BANDAI所展示的Perfect Grade最新傑作，於OVA《新機動戰記GUNDAM WING Endless Waltz》中登場的希羅專用MS・W-GUNDAM Zero Custom將於11月23日正式公開發售。在這個夏天的BANDAI展覽期間，公開了這被稱為「究極之ACTION MODEL」的高達模型骨架，是採用了T1的骨幹再加上一部份已經完成了的組件，基本上是一個半完成的PG製成品，但是在單單在骨架上已經看見了模型的精度，的確是比過去推出了的PG系列更為複雜和活動性更大，的確是眾模型玩家的期待之作。暫時定價為15000日圓，約港幣$1140左右。



ZERO的由來

開發多魯基斯這以究極性能MS的科學家們，因為沒有駕駛員能制御它而感到煩惱。因此駕駛員竟成為究極兵器的破綻，為了解決這個問題，他們有兩個想法。一是將MS叫駕駛員的生體部份刪除去，二是將駕駛員的「性能」提升。於是乎便出現了前者的無人駕駛系統・MODEL DOLL，而後者則是使駕駛員的反射能力特化的育成系統・ZERO SYSTEM。在他們發明ZREO SYSTEM後的十年才出現能真正完成並能制御ZERO那「狂氣」和「勝利」的人，因為只有勝利才能改變時代。而同一時代出現兩部ZERO機體是開發者想像以外的，包括前OZ總帥杜魯斯・各斯利達開發的GUNDAM EPYON和高達科學家們十年前設計的WING GUNDAM ZERO，而現在的WING Zero Custom是希羅自行改造的機體。

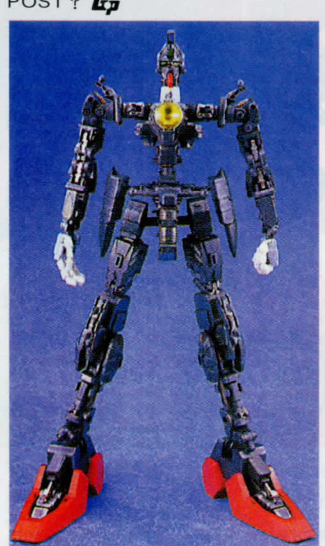


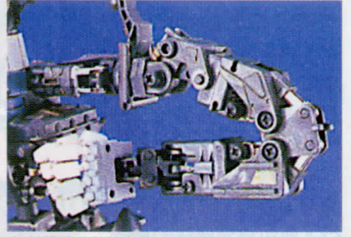
真白之羽翼

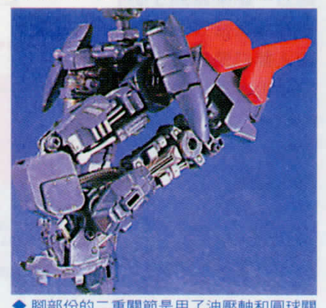
T1骨幹的超精密度加上新倒模的纖維外殼，使這個WING Zero Custom於質素上得到同期模型中最高的評價。這個模型除了能突破了BANDAI之前推出過的HG版GOD GUNDAM的可動性外，還有一點絕對是WING Zero Custom的賣點所在，便是它的一對真白之羽翼。這個機體最大特徵是用了比膠質更為輕巧和結實的纖維製造而成，而在主翼末端的14張小羽翼，更是用上了輕骨架套上了柔軟可動的橡膠質物料而成。這樣便可以配合機體做出不同的動作，而又不會因為主翼太長而有所妨礙。

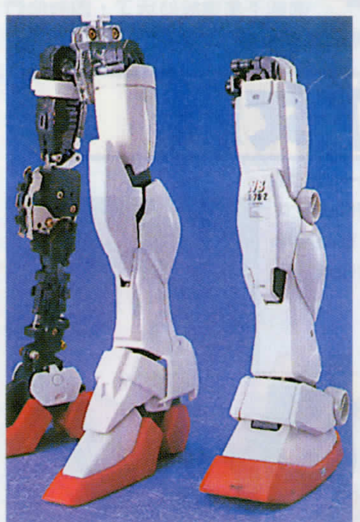
究極的可動

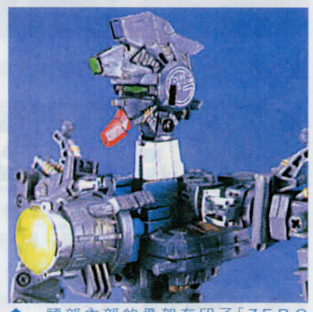
這個首部以T1骨幹為基礎製造的BANDAI PG模型，被日本模型界譽為「究極之ACTION MODEL」。被說得上是究極的可動，當然是能夠輕鬆地做出不同的動作了。除了那對羽翼之外，WING Zero Custom的一切關節也是以人類的骨架為藍本設計的，而且每一個關節也起用了金屬素材來作穩固，使關節靈活之餘也不會鬆脫。由主要的四肢部份至到細緻的手指，也表現得到究極可動的真義。試問有什麼高達可以簡單地擺出「美少女戰士」的出場POST？ Gp


◆ 這個便是「T1」骨架了，以人類的骨架為藍本設計的，所以有很多姿勢也難不到它。


◆ 於關節的狀態上做一個手部屈曲的動作，便可以看到它的每一節也選用了複合軸心構成的。


◆ 腳部份的二重關節是用了油壓軸和圓球關節，增加了重量感。


◆ 和PG GUNDAM的腳部互相比較之下，可看到WING的腳部是較為長和外型也偏向流線型。


◆ 頭部內部的骨架有印了「ZERO SYSTEM」的字樣，還有胸部的中心部份是能夠發光的呢。


◆ 駕駛倉也清楚地表現出來，模型是附有1：60的希羅首辦可以座在當中的。

組員：《ANGELIQUE》派隨風



冬天了，換季囉！

大家好，現在的天氣已經變得很冷了，各位有穿多點衣服嗎？其實除了香港變成很冷之外，就動畫的世界亦開始冰冷起來呢！你看，動畫人物們都換上冬季的衣裳，而且更很有聖誕氣氛呢！現在就讓大家看看她們的新裝吧！

LOVE HINA





《LOVE HINA》的人物都已經換上聖誕服飾了呢，真應節啊！其實是因為成瀨川希望多點客人光臨山莊，因此便想出是由各人穿上聖誕服來招待客人，此舉真的贏得不少客人的青睞呢！很多人因為成瀨川她們特別的衣服而來山莊光顧溫泉套餐呢！不過雖然客人真的多了，可是卻不是每一位女孩都想作這個打扮，不然青山素子臉上怎會如此困惑，不過臉紅中的素子又別有一番味道呢！

櫻大戰



櫻大呢的女孩們也打扮得很漂亮呢，全都穿上了天使裝。這是因為大帝國劇場決定特別公演一套名為「奇跡之鐘」的作品，它是一套十分受歡迎的作品，是說於聖夜所起的奇跡。當日由櫻扮聖母，而其他可以的女孩則扮成小天使，她們真的十分可愛呢！而主線作品方面，《櫻大戰》系列第二彈的最終回、及現在新製作的《櫻大戰》OVA亦快將推出，各位《櫻大戰》的FANS不要錯過！

幻想魔傳 最遊記





哇，帥哥們拿著很多禮物呢！是給隨風的嗎？（發夢！）其實是帥哥們只是買點東西來慰藉自己而已！四個人都選擇了自己喜歡的物品呢！三藏這個酒肉和尚當然是買酒啦、而貪吃的悟空則買了一大堆的食物、八戒對聖誕裝飾很有興趣，最後悟淨嘛，理所當然地找女人去了！而主線劇情的話，日本方面盯正在播方第32-35話，即是三藏他們跟焰、是音及紫鴛打完後，現在準俏跟紅孩子決一死戰。

HUNTER X HUNTER



咦，他們不是應該正在進行試驗的嗎？為什麼會去了玩？其實是因為他們已經合格了，為了慶祝合格，他們決定到雪地遊樂場去玩，看到他們笑得這麼快樂，想必很好玩了。可是主線劇俏方面卻不是這般好玩了，因為他們正要到一個人體收集家的家中，到底會遇到什麼危險呢？

CARD CAPTOR SAKURA





耶，好可愛的小櫻及小狼啊！雖然他們兩個只是穿著睡衣，也很有冬天的氣息呢！（但為什麼他們在穿著睡衣在一起，難道...）嗯，其實只是因為小狼從香港回來日本只當是旅行，所以沒有居住的地方，結果就到了小櫻的裡寄住了。雖然兩人都只是小學六年級的孩子，可是愛情的蓓蕾已經慢慢在他們的心中萌芽，到底兩人最終...

我的女神





雖然天氣十分冷，可是三姐妹一起在雪中嘗酒、聊天也挺不錯的嘛。就好像三位女神一樣，喜歡於飄著細雪的晚上，享受姐妹之情。不過當中有一位女神卻不太快樂，原因是心愛的螢一不在身邊。啊...這一套是劇場版來的，現在正在日本公映中。

愛情引力!!

Gravitation

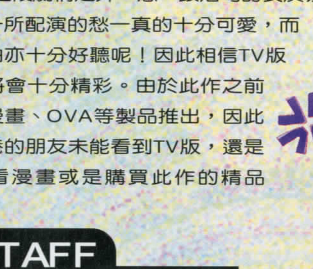
逢星期四於WOWOW電視台播放

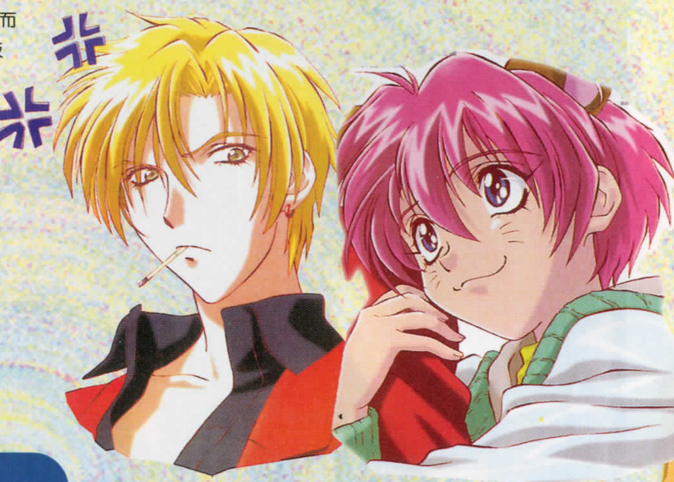


之前曾經介紹過的《Gravitation》(台譯《萬有引力》)，不知各位對它是否有興趣呢？雖然當中涉及同性戀，但其實它的主旨是放在樂團上的。主角新堂愁一是樂團「BACK LUCK」的主音，本來只是個普通的高中生，但在機緣巧合之下，認識戀上名作家由貴瑛里，更因此而成為職業樂團...

日本方面已經播放到由貴及愁一已經成為情人，可是卻突然殺出一位自稱為由貴未婚妻的女性，而由貴亦因為往事而逃避愁一，返回老家去。本來想放棄的愁一在其好友浩司鼓勵下，決定到由貴的老家找他，不過他卻作了一件很「激」的事，就是穿女裝扮成由貴的未婚妻要求取消婚約(愁一的女裝可是非常可愛呢！〔笑〕)而由貴雖然還是擺著一張臭臉，但其實心裡很感動，亦決定跟愁一回東京，繼續其戀人生活。另外由貴的未婚妻則由浩司「接收」了(笑)，其實是浩司愛上她了才對。

除了這段劇情之外，愁一跟浩司的表演亦非常好看呢！不知道各位有否看之前所推出的OVA及廣播劇呢？由關智一所配演的愁一真的十分可愛，而且主題曲亦十分好聽呢！因此相信TV版的表演將會十分精彩。由於此作之前已經有漫畫、OVA等製品推出，因此雖然香港的朋友未能看到TV版，還是可以先看漫畫或是購買此作的精品的。





STAFF

原作：村上真紀
監督：ボブ白旗
SERIES構成：橫手美智子
人物設計：下笠美穗
美術監督：田本信人
SOUND PRODUCE：朝倉大介

捉賊劇場版

COWBOY BEBOP劇場版

預定於2001年公映

之前曾經在日本電視台播放的著名作品《COWBOY BEBOP》，自從播放完畢就沒了影兒，現在好不容易又再有新消息，各位FANS開心嗎？《COWBOY BEBOP》將會在下年公映劇場版，雖然遠在香港的我們不能欣賞，但是了解一下其內容也能望梅止渴吧！

舞台設定於2071年的太陽系，由於50年前開發出「位相差空間GETO」，因此人類於很短時間分散到不同的惑星去。可是正因如此，而令犯罪率激增，為此太陽系正式成立了一個刑事警察機構(ISSP)，只要捉到犯罪者就可以得到賞金，在這個混亂的世界中，主角FAYE就是一個靠著捕捉犯罪者從而得到獎金的自由刑警。FAYE雖然只有23歲，可是其實已經活了差不多八十年，這是由於54年前她被捲入麻煩之中，並一直陷入冬眠之中，直至現在才醒來，為了找回自己的記憶四處流浪。

此作的聲優陣容亦十分強大呢！雖然主要角色不多，可是只是女主角是由林原惠美小姐來配演已經夠看頭了，另外由還有山寺宏一來配演SPIKE，那是個十分討厭束縛、喜歡自由的角色，而且他亦懂得格鬥技及拳擊，正因如此SPIKE很喜歡這個工作。 GP



STAFF

原作：矢立肇
監督：渡邊信一
劇本：信本敬子
人物設計、作畫監督：川元利浩
機械設計：山根公利
SET 設計：竹內志保
機械作畫監督：後藤雅巳
美術監督：森川篤
色彩設計：中山しほ子
音樂：管野よう子
制作：サンライズ、ボンズ、バンタイビジュアル


JP-Idol Sniper
TEXT：MARKS
仲根 霞
Kasumi Nakane
Kasumi Nakane
本名：仲根 霞
出生日期：1982年4月3日
年齡：18歲
出身地：東京都
星座：白羊座
身高：162cm
血型：A型
三圍：B83 W58 H84
興趣：籃球、游泳



在1997年加入藝能界的仲根霞除了早前推出為祝賀她18歲的最新寫真集「18／Mi・pasion」之外，而且將會在12月21日推出個人的IMAGE VIDEO「D・Splash!仲根かすみ」。由於仲根霞一改她那活潑的形象，而變得成熟起來，讀者是可以從相片感覺得到，亦因此成為了集英社的網上雜誌—「WPB-NET」(http://www.bartclub.com/)的12月份美少女。此外，一向很少機會參與電視劇演出的仲間霞有可能在下年春季TBS電視台的劇集—《少年成為了小鳥》(少年は鳥になった)中出現。

TEXT：咸旦仔
意見收集站：
《gpgary@gameplayers.com.hk》



漫畫出版時間表

天下

日期	書名	售價
11月17日	BASTARD!!暗黑之破壞神 #18	$32
22日	封神演義 #21	$28
	JOJO奇妙冒險PART 6 STONE OCEAN #3	$28
24日	下弦之月 #3	$28
	Good Morning Call起床啦 #3	$28
	灣岸MIDNIGHT #8	$30
28日	天魔惡使 #14	$28
	ARMS #14	$30
29日	辣手天使 #5	$28
	PASSPORT BLUE宇宙少年夢 #6	$30
30日	他與她的事情 #10	$28
	神風怪盜貞德 #7(完)	$28
	維納斯是單相思 #3	$28

東立

日期	書名
11月17日	黑色羽毛（全）
18日	純情瑪丹娜 #4(全)
	湘南純愛組 #24
21日	天才家庭 #8

文化傳信

日期	書名
11月22日	EX-am #50
	多啦A夢 #44
29日	EX-am #51
	多啦A夢 #45

玉皇朝

日期	書名
11月18日	神兵玄奇 #87
	我要高飛 #31
19日	東京暴族2 #3
20日	龍神 #39
22日	天子傳奇肆 #80
	絕愛 #5(完)
23日	神鵰俠侶 #52
	大霹靂 #6
	怪盜魯賓 #1
24日	新著龍虎門 #26
	企鵝先生 #12
25日	神兵玄奇 #88
	戀戀橫濱 #7
26日	打工仔金太郎 #13
27日	花之慶次 #2
28日	月下棋士 #20
29日	天子傳奇肆 #78
	愛生事家庭 #24
	低能量發明狂 #9
	藍天下的網球場 #5
30日	神鵰俠侶 #53
	龍神 #40

大然文化

日期	書名	售價
11月25日	極速魚技 #9	$28
29日	釣魚樂無窮 #5	$28
30日	球魂 #2	$28

國際漫遊

球魂



作者： 岩田康照
出版： 大然文化事業(香港)股份有限公司
售價： $30

故事簡介： 明彥收到父親的來信後便立即從德國回到故鄉玉磨溫泉村，但回來後竟發覺原是景色迷人之旅遊熱點的玉磨溫泉村，竟變成了一片荒涼渺無人煙的村莊。村民們看見明彥的回來非常高興，並一致認定他就是拯救村子的救世者。村民希望利用乒乓球來給引旅客的注意，從再度令村子繁盛起來。但可惜明彥在德國所學習的卻乒乓球而是足球，幸而他對運動非常有天份並在三天內學懂打乒乓球，而這時一名叫玉兒勝的中一生亦轉校到來，他擁非凡的乒乓球技術，二人同樣加入了乒乓球部，阿勝更首次將彩華高中擊敗。眾人為了備戰兩個月後的地區賽，於是一同到阿勝的爺爺處接受嚴格的特訓，希望能正式在地區賽將彩華高中擊敗。

無賴男 搖滾浪族

作者： 梅澤春人
出版： 文化傳信有限公司
售價： $30

故事簡介： 立志在樂壇大展拳腳的火野麗兒，在偶然的情況下結識了春日露魅王。當他知道露魅王漫無目的，一心只想出人頭地就貿然離家出走，於是便與他結伴到東京找尋出人頭地的機會。途中，麗兒眼見露魅王單人匹馬把飛車黨殺個落花流水，盡顯搖滾樂的狂野本色，於是遊說他與自己共組樂隊，可惜被露魅王拒絕了。翌日，二人偶然下來到搖滾音樂節會場前面，並結識了一位冶艷女郎，後來那名女孩被黃牛黨襲擊，幸得露魅王及時相救，但就在此時二人才發現她是個名叫阿亮的鬚眉男子，嚇得二人魂飛魄散。二人應阿亮的邀請，利用在黃牛黨身上的門票進入音樂節會場，在會場中露魅王初次感受到搖滾樂的驚人力量，大為震驚，亦因為這種感覺而立志成為「搖滾之神」。

WHISTLE！





作者： 樋口大輔
出版： 文化傳信有限公司
售價： $30

故事簡介： 不想放棄夢想的，並曾在足球名校武藏森學園丙組待過的風祭將，一心為了「想踢足球」而轉校至櫻上水中學。櫻上水的足球隊在前日本聯賽球員松下左右十的領導下，於接踵而來的比賽中漸漸進步起來。經過一番激戰，櫻上水在地區預賽中再勝一場仗，終於成功擠身決賽。適逢此時，以遠征海外為目標的東京都選拔隊亦開始召集隊員，並從櫻上水選出了風祭、水野以及不破三人參加宿營集訓。面對著眾多高手下，風祭等人究竟能否脫穎而出呢？



Presented by：MS、小璘、SAKURA KI

日本新刊

Arc The Lad II 炎之艾力古 SEVENFOLD STORIES

作者：西川秀明
出版社：ENIX
售價：467日圓

若然你有看西川秀明的《Arc The Lad II炎之艾力古》，那這本外傳故事就一定不能錯過，因為這本外傳故事收錄了各人的過去，以及各人的戰鬥理由，在正傳中從沒有提及過的故事，全書共128頁，並有七個短篇故事，畫功絕不馬夫。在正傳故事進入最後階段時推出此書，也十分適合。(MS)



牧場物語3 GB BOY MEET GIRL 完全攻略本

出版社：MEDIAWORKS
售價：950日圓

任天堂的人氣SLG作品《牧場物語》，GAME BOY版的第三作《牧場物語3》終於推出，就連這遊戲的完全攻略本亦已經發售了。這本攻略本會完全介紹牧場的生活，由如何地種植農作物和飼養牲畜的方法，到天氣予測等關於牧場的事件，這本攻略亦會提及到。另外，關於兩位男主角和女主角的玩法，EVENT和結婚等事情，當然亦會作詳細地介紹。最後，所有物品的各項表等，都會詳細地登了出來，就算是初學者看了也能會玩得很好。(SAKURA KI)



金田一少年の事件簿(短編集6)~金田一少年の回想~

原作：天樹征丸 金成陽三郎
漫畫：佐藤文也
出版社：講談社
售價：524日圓

金田一這位名偵探相信有很多人也認識，亦有很多人對這套作品十分喜歡，金田一少年之事件簿短編集第六期推出了，今期的對手是曾經在薰衣草山莊上，為了偷名畫《我的愛女肖像》，失手險些被金田一與劍特SIR所捉的「怪盜紳士」，金田一將會在《怪盜紳士からの挑戰状》中再次與她交手。還有《午前4時40分の銃聲》、《妖刀毒蟀殺人事件》和《女醫の奇妙な企み》，金田一的FANS又再可以看到他的神勇了。(SAKURA KI)





我的愛神(22)

作者：藤島康介
出版社：講談社
售價：438日圓

由螢一召喚出來的另一所女神事務所女神菲奧詩，因受到魔族威爾斯柏弄致身體變成小孩子般，不過她要變回原狀的方法就只有請求大魔界長希洛特施法，而希洛特則以交換條件——要讓其女兒，擁有半神半魔血統的烏璐返回魔界。由於烏璐堅決不應承這條件，弄至希洛特改為以完成她一個願望為條件。完成後，希洛特便以烏璐叫自己做「媽媽」作為願望，可是烏璐還是說不出口，最後希洛得亦沒好氣的返回魔界，然而這次已加深了兩母女的感情。(小璘)

封神演義(22)

作者：藤崎龍
出版社：集英社
售價：390日圓

在胡喜媚將太公望封神後，太公望竟發現自己與王天君是同一人「伏羲」！原來當時原是女媧同族的伏羲，早於二千年前為了要進行「封神計劃」，而要求原始天尊將自己分裂成兩個魂魄，其中一個就是王奕，另一個則成了太公望；並決定於二千年後，當殷周國交替之時就正成進行這封神計劃。知道真相的太公望為了不讓自己被封神，便決定與王天君溶合成為伏羲。究竟伏羲會怎樣對付能力強勁的女媧呢？(小璘)

註：
1)本欄所列的售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅。
2)本欄所列出的書籍，可到日資百貨公司的書店訂購。

VOICE FILE

Pro File

山口勝平（YAMAGUCHI KAPPEI）

出生日期：5月23日
星座：雙子座
血型：B型
出身地：福岡縣
所屬公司：劇團21世紀FOX
代表作：《名偵探柯南》工藤新一、《犬夜叉》犬夜叉、《亂馬1／2》早乙女亂馬、《近所物語》山口勤、《BB與我》榎木拓也、《鬼神童子ZENKI》前鬼、《勇者指令》宇津美雷、《魔女宅急便》唐波、《魔法之舞台Fancy LaLa》吉田太郎、《Miracle Girl》野田郁也

上期為各位介紹了一位專配演美少年角色的森久保祥太郎，這次就介紹同樣多配美少年的山口勝平，相信各位也不會對他陌生吧！

山口勝平為作品配音的產量說多不多、說少不少，但若各位看到他的代表作的話，都會發現他一是不配，一配就是作品的男主角，否則就是為閒角配音，是否覺得他的工作分配得很極端有趣呢？其實他能夠配演不同性格和類型的男主角，全是因為他的聲優夠廣泛，例如《BB與我》的榎木拓也、《魔女宅急便》的唐波和《魔法之舞台Fancy LaLa》的吉田太郎，他們都是屬於小孩子類，而他們也只不過是活潑的小學生，相信以男聲優來說，都沒有幾多位能夠配演到這麼年少的角色，這類角色亦通常交由女聲優演釋。然而山口勝平卻能一一應付，而從角色上亦沒有任何「逆耳」的情況，大概是監督們都認為他配演小孩時夠「可愛」吧！

早前山口勝平有如失蹤般，除了一直掛著配演基本上都沒有多大機會演出的《名偵探柯南》之工藤新一外，就再沒有其他配演作品。但其實他除了配音外，現在還忙於為其所屬公司「劇團21世紀FOX」的舞台劇工作；原來他十分喜歡演出舞台劇的，相信喜愛程度比配音相若，而他更於多年前與數位聲優一同演出一套有趣的短劇錄影帶《It's SAY YOU！！》，他在當中表現得十分突出。這可是他的「本性」吧！？（笑）





山口勝平

News File



國府田麻理子 Photo & Essay 集「Dear Music」

售價：1500日圓
出版社：TOKYO FM

國府田麻理子除了於早前10月4日推出了她的最近大碟《そら》外，還於同日發售其Photo & Essay集「Dear Music」。國府田已不是首次推出Photo & Essay集了，她這次再度推出，內容將會圍繞著其新碟為主。全書總共有208頁，當中將會有不少她的靚相刊登出來，當然也有由她親自編寫的文章啦！另外，各位除了可以在書本和CD中看到或聽到她外，還可以在她的Music Cilp集欣賞到她，此Music Cilp集將分開兩集推出，喜歡她的話一定不要錯過喔！

千春與愛日的香港今夜也滿足！？

手塚千春和水野愛日這兩位小妮子，早前為了她倆的電台節目《千春與愛日的今夜也滿足！？》之節目內容，便來到香港作取材。她們一場來到香港當然這裡去、那裡去，購物和品嚐美食亦是她們的目的之一。在眾多美食之中，原來千春和愛日都同樣喜歡味道帶點辣的坦坦麵！至於她們給予日本人到香港旅行要注意的事，就是要小心車輛和室內與室外溫度的差別哩！GP



CD-Broswer 特別篇

TEXT：時雨、SAKURA KI

LUNA SEA「終幕」前最後一次來港



在11月7日，一項震撼日本樂壇的消息出現於各大日本報章上——LUNA SEA宣佈解散！起初FANS們對此消息都是半信半疑，但在消息傳出後的第二日，LUNA SEA透過經理人公司正式宣佈12月26、27日於東京DOME的「THE FINAL ACT TOKYO DOME」將會是他們的「終幕」！這也即是說，在11月10和11日於香港舉行的演唱會，就是香港FANS欣賞到LUNA SEA演出的最後機會了！

LUNA SEA在港首次講述解散的原因







11月9日，即是LUNA SEA香港演唱會舉行前一天，主辦機構英皇娛樂和盈科天馬動力就在灣仔會展舉行了記者招待會，而LUNA SEA五子當然也有出席。在記者會上當他們被問及解散的原因時，RYUICHI回答道：「耀眼的東西，在凝望了一段很長時間後，眼睛便會習慣起來，令它看起來不再那麼耀眼。如果要再追求更強的光，已經做不到了呢。」不過他們五人都表示現在心目中只想一心一意去完成整個巡迴演唱。直到年尾最後一場演唱會為止，他們都會盡力將LUNA SEA最好、最有型的一面展露在觀眾的面前！

香港演唱會空前成功





LUNA SEA於11月10和11日在會展舉行的兩場演唱會，筆者有幸可以前往欣賞10日的一場。當日LUNA SEA五名成員都表現得異常興奮，而整個演唱會的曲目亦以快歌為主。由於會場並不設座位，因此全部觀眾都是站著來欣賞的，就和大部份日本的演唱會一樣。此一安排不但令觀眾可以看得更投入，而且也縮短了觀眾和ARTIST之間的距離，現場的氣氛因此極為高漲！

LUNA SEA CONCERT TOUR 2000
BRAND NEW CHAOS IN HONG KONG

10th NOV RUNDOWN

01	Be Awake
02	SLAVE
03	END OF SORROW
04	My Lover
05	FEEL
06	gravity
07	4:00 AM
08	VIRGIN MARY
09	FATE
10	LOVE SONG
11	Sweetest Come Again
12	a Vision
13	DESIRE
14	ROSIER
15	TONIGHT
16	I for You

LOVE SONG

主唱：LUNA SEA
發售商：UNIVERSAL
編號：UUCH-5008
發售日：11月8日
價格：1260日圓



想不到這張SINGLE竟會成為LUNA SEA告別樂壇之作，筆者聽著這首《LOVE SONG》，心裡實在有份難以形容的寂寞感……歌曲本身長達七分半鐘，但它想說明的東西卻和歌名一樣簡單直接，因此也充滿說服力。歌曲最初只由ACOUSTIC GUITAR帶出，但在不知不覺間，伴奏漸漸變得豐富和雄偉，RYUICHI的歌聲也開始激動，到了最後結尾的大合唱更是的令人留下深刻印象。感覺上這首歌同時擁有LUNA SEA「明」(如《SHINE》)和「暗」(如《gravity》)的一面，作為總結LUNA SEA音樂歷程的告別作，它的確是非常適合。

樂評分：9分

限量特別版《LUNACY》發售中



為了記念LUNA SEA來港演出，UNIVERSAL最近推出了他們的最新大碟《LUNACY》之香港限定紀念版，內裡附送了一條有LUNA SEA吊咀的真皮頸鍊，5張LUNA SEA成員的POSTCARD和本碟的中文歌詞集。仍未購買的朋友要趕快點了！

DVD PLAYER

AMIGO'S PARLOR SHAKE SHAKE SHAKE

發售日：11月1日　發售商：SONY MUSIC ENTERTAINMENT
編號：AIBT-9005　價格：5500日圓
歌手：鈴木亞美





一直以來想看鈴木亞美在台上表現的香港朋友，除非親自飛去日本，否則就完全沒有機會。現在AMIGO（即是鈴木亞美在日本的暱稱）的FANS有福了！因為SONY快將為她推出首張DVD！而且裡面收錄的內容也非常豐富，例如包括了鈴木亞美出道時的首場演唱會片段，這CONCERT原來只有4000人看過，非常珍貴！另外它還收錄有她在全國巡迴演唱會時於日本武道館的演出，和在橫濱ARENA的演唱片段等。不過這DVD最特別之處是它提供了多角度功能，因此本來只有60分鐘的DVD，其實是收錄了120分鐘長的影像！另外還有穩藏歌曲？！鈴木的FANS豈有不買的道理？



收錄曲LIST

1. love the island
2. Be together
3. white key
4. Silent Stream
5. Nothing without You
6. alone in my room
7. all night long
8. Don't leave me behind
9. OUR DAYS
10. HAPPY NEW MILLENNIUM
11. Don't need to say goodbye

雷霆救兵



發售日：11月10日
發售商：CIC VICTOR
價格：4700日圓
導演：史提芬史匹堡
演員：湯漢斯、巴里比柏、湯斯賓亞、愛德華鵬斯

史提芬史匹堡的戰爭鉅作《雷霆救兵》的日版DVD經已推出。它除了是套探究「生命的價值」的作品之外，電影開頭三十分鐘的一幕登陸作戰更成為了電影史上的經典。一名參與過當年登陸作戰的老兵說：「如果連氣味也有的話，這就是真正的戰爭。」片中的槍林彈雨、一排一排中彈倒下的士兵、異常慘烈的戰鬥，配合戲院強力的音響效果，其感染力足以震撼任何一個觀眾的心靈。筆者因此強力建議大家使用5.1ch來看這套DVD，以充分感受戰場的迫力。





由於出版商方面想保持本電影最高的畫質，這套DVD會以二枚組的方式推出。而在第二張DVD中，更收錄了大量特典影像，包括了本片的製作特輯，當年參加過諾曼第登陸的士兵講述戰爭經歷、演員訪問、預告片等等，非常值得喜歡本作品的人仕收藏。

燕尾蝶 特別編



發售日：11月15日
發售商：PONY CANYON
價格：5800日圓
導演、腳本：岩井俊二
音樂：小林武史
演員：三上博史、CHARA、伊東步、江口洋介

日本名導演岩井俊二的第二套長編作品——《燕尾蝶》。比起他以前的作品，岩井在《燕尾蝶》中明顯是野心過大，顧此失彼。但由於電影的卡士強勁，有CHARA、三上博史和江口洋介等名星坐鎮，又有MR CHILDREN的名監製小林武史負責音樂。單是從欣賞日本電影的角度來看，本片可說是無懈可擊。初回版DVD是二枚組，附加收錄了本片的製作特輯和演員訪問等等。



妖怪傳



發售日：11月10日
發售商：WARNER HOME VIDEO
價格：2000日圓
導演：原口智生
特技監督：樋口真嗣
演員：安藤希、嶋田久作、逆木圭一郎

剛剛在香港上映完不久的《妖怪傳》，最近已經推出了DVD了！故事發生於一個由黑暗力量支配的時代，由於靈峰．富士的結界被毀，地上湧現了大量的妖怪。為此幕府派遣了一名妖怪討伐士——17歲的少女劍士．木神去對付牠們……本電影的故事非常天馬行空，加上精彩（誇張？）的人物做型和特技效果，可以說是另類的特攝影片。喜歡日本妖怪和特攝的人不容錯過。

新世紀EVAGELION DVD SECOND IMPACT BOX上卷



發售日：11月15日
發售商：GAINAX
編號：GDVD-010
價格：21500日圓
監督：庵野秀明
人物設計：貞本義行
聲優：緒方惠美、宮村優子、林原惠美等

為了記念（？）來年發生的「SECOND IMPACT」，GAINAX將會推出一套三卷的DVD BOX。上卷收錄了1-12話，中卷收錄了13-24話，而下卷則收錄了25、26話、劇場版和電腦遊戲《鋼鐵之GIRLFRIEND》，這才是真真正正的完全版！由於是限量發行的關係，想買的朋友最好立即去預定一套吧！



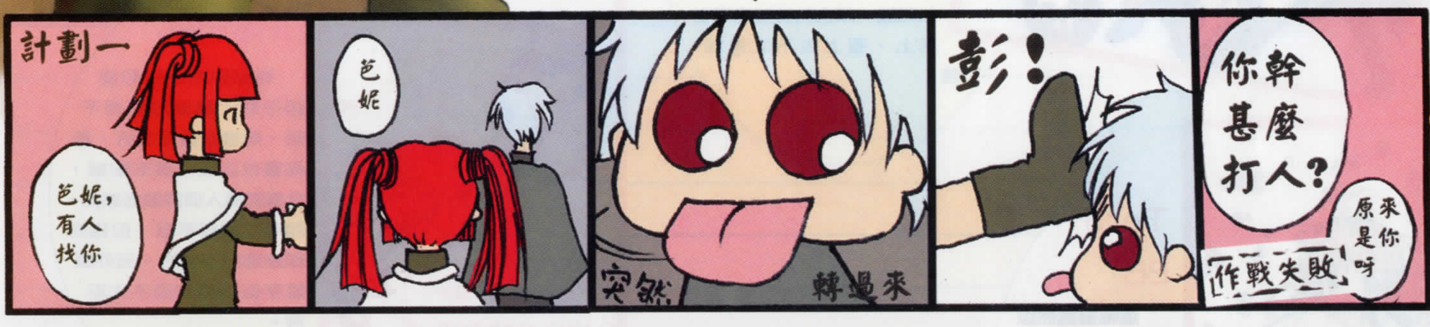
GP劇場 —七皇騎士團—



喜
怒
哀
樂
她是一個沒有感情的人



將她的感情回復
我們的任務...



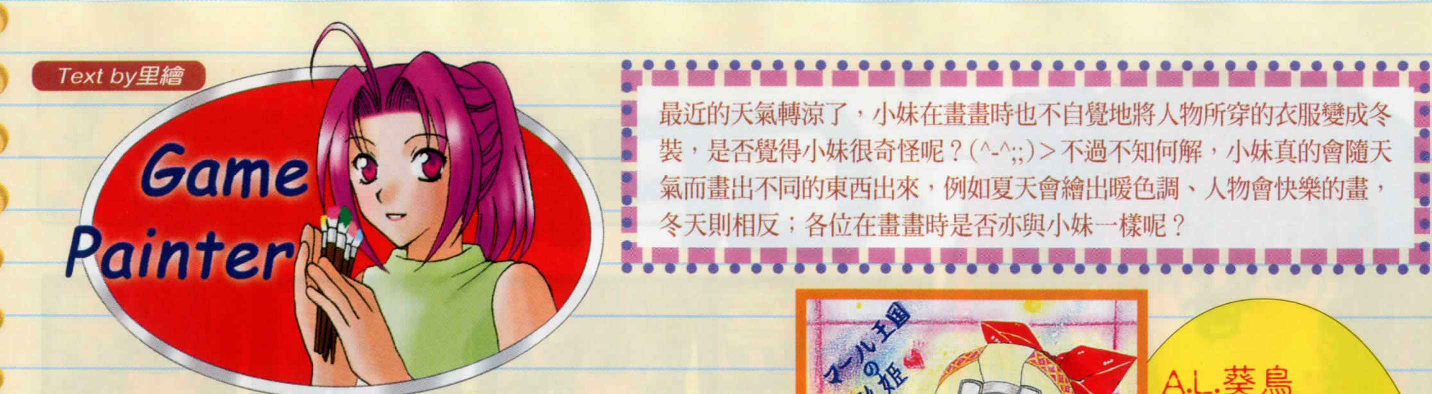
計劃一
芭妮，有人找你
芭妮
突然
轉過來
彭！
你幹甚麼打人？
原來是你呀
作戰失敗



計劃二
她走過來了
準備好了
......
找我有事嗎
作戰失敗



計劃三
她睡着了
那快行動吧
第二天早上
看！她生氣了
下次不敢了
作戰失敗



最近的天氣轉涼了，小妹在畫畫時也不自覺地將人物所穿的衣服變成冬裝，是否覺得小妹很奇怪呢？(^-^;;)>不過不知何解，小妹真的會隨天氣而畫出不同的東西出來，例如夏天會繪出暖色調、人物會快樂的畫，冬天則相反；各位在畫畫時是否亦與小妹一樣呢？



A.L.葵鳥

原來畫裡是用了剪貼的技巧嗎？小妹差點誤會是由一張紙繪畫的哩！A.L.葵鳥在上色方面做得不太好，特別是短頭髮女孩的衣服，利用了Marker和木顏色的效果看上來挺怪的。而她的手部畫法亦有點出錯，要留意一下了。

良



優

Lion

看來Lion很喜歡畫人物躺在地上哩！人物服裝設計得不錯，看上來有點像Fashion Show般。不過人物比例方面有不大正確，女孩子們的臂部都是比較服的，是否因為坐得多呢？(^-^;;)另外，由於紙質的問題，顏色的痕跡盡現在紙上，看上去不太美觀啊！

良



宮澤雪野

有點胖的小櫻和基路仔啊！畫面設計得不錯，背景亦做得很好，整幅畫也以暖色調來配襯，令畫面給人很舒服的感覺。羽毛繪畫得不俗，但翅膀卻表達得不太好。另外標題字似乎與畫面不大配合。



Toro BB

這幅畫雖然以白色作背景，可是當中的清淡顏色都不會有「懶上色」的感覺。(^-^)但是，雖然背景沒有這感覺，但在上黑線方面卻有！特別是頭髮和手杖的部份，手拄上的圓型更是凹凸不平！



林永恒

這個Q版高達畫得很有氣勢哩！白色部份的陰影造得不錯，可是藍色部份未能造到其應有的質感，有待改善。另外，永恒所使用的顏料放得太多水了，弄致有顏色化開的情形，亦是影響質感的其中一個因素。



小倪

下次在投稿時最好將個人資料寫在畫背後，不然小妹會很容易遺失的！這幅畫的構圖很好，但在上色和繪畫人物方面還需要下多點功夫，例如耳朵的畫法和男孩斗篷和劍的上色技巧。

投稿須知

1. 畫稿大小不得超過29.7cm×21cm(A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面附上閣下之真實姓名、筆名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
3. 每期被選為「優」及「良」的畫稿，將得到稿費以作鼓勵；
4. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌Game Painter收」。





主持人：時雨

SQUARE加入XBOX？！

時雨兄：

你好！相信11月初的話題莫過於SQUARE加入X BOX陣營的傳聞，小弟想發表一下自己的看法。

SQUARE加入X BOX的可能性：

這要從SQUARE的遊戲理念說起。遊戲電影化的理念可以說是SQUARE制作遊戲的指導思想，玩家們可能仍對《FF 8》中舞會場景那段CG印象深刻吧。小弟認為SQUARE加入PS 2除了是因為這是SQUARE一貫的作風外，更大的原因是SONY的遊戲理念與SQUARE的不謀而合。SONY力圖創造的是融合遊戲和電影的嶄新娛樂形式。而PS 2發售時，SONY曾信誓旦旦地說過要讓荷里活大片的效果在PS 2上實現。但是直到現時為止，PS 2的表現還是強差人意，最明顯就是PS 2的全屏反鋸齒這機能難以實現。

而X BOX是把PS 2定為競爭的對手，所以一定會針對PS 2的弱點而對自身硬件作出相應的強化。所以對SQUARE來說，X BOX應能為其提供更廣闊的空間任其馳騁。因此SQUARE加入X BOX並不意外。

可能大家會認為，按小弟的推論，SQUARE也有可能重歸任天堂的懷抱，看不見NGC的機能比PS 2強嗎？但小弟認為這種可能性極低。這當中又與任天堂的遊戲理念有關，宮本茂在接受美國MSNBC採訪時指，NGC是其從事遊戲開發20年的經驗、創意得來的主機，是針對"純遊戲"而生的主機，可以看出，任天堂所堅持的純遊戲理念與SQUARE的格格不入，正所謂道不同不相為謀，因此兩家公司重新合作的可能性很低。這里可能會引出另一個話題，SQUARE加入X BOX後能否令其成業界未來的霸主呢？

業界未來的預測：

究竟誰將是業界未來的霸主，並非小弟所能預見，但是小弟認為最終決定權在玩家手上。那麼究竟哪部主機更吸引玩家呢？前面提及到兩種不同的遊戲理念；電影化與純遊戲。似乎現在的主流是前者，一般的玩家更容易被電影化理念的遊戲所吸引，如FF 8、MGS等。但是，若論哪一種更能吸引專業玩家，小弟認為是後者。由於兩種理念本身並不存在矛盾，所以兩者在未來遊戲會共存下去。所以小弟大膽預測：未來業界的霸主將會在PS 2與X BOX兩者之間產生；而任天堂則將沿自己的路繼續下去，況且只要手提遊戲機仍有市場的話，任天堂的日子也不會太難過。這裡似乎說漏了DC，但按現在的情況看，DC實在難以對PS 2或X BOX構成大威脅了，隨著時間的推移將慢慢退出競爭行列。

最後要說的這是小弟第一次寫信這樣的文章，勉強自是"業界評論"吧，當中有何不正確之處請時雨兄見諒。

祝
工作順利

Rock
2000.11.13

ROCK：

很高興能夠收到一份如此詳盡的遊戲界評論文章。筆者和ROCK君一樣，對遊戲界的未來發展，尤其是哪一部主機能夠奪得霸主之位，都是極其關心的。不過要預測未來，始終是十分困難的事。而且遊戲界的合縱連橫，許多時都難以用大家以為的「常識」去預測，例如SQUARE脫離任天堂加入PS陣營這事件，事前又有誰人可以預料得到？

直到今天，SQUARE加入XBOX一事仍然只是傳聞，雙方面都沒有作出任何正式公佈。筆者認為SQUARE加入XBOX是大有可能的事，當中的原因是SQUARE正打算開拓日本和世界的ONLINE遊戲市場，首先是《FF10》會加入和網路有關的內容，而《FF11》更會是完全的ONLINE遊戲。SQUARE這策略在日本其實十分冒險，因為日本的通訊基建(如寬頻等)仍然未能成熟，會上網玩遊戲的人也不多(從DC的現狀就可以略知一二)。SQUARE打算將《FF》這大作變成ONLINE遊戲，實際玩家的人數絕不可能達到現時《FF》的二三百萬，而且極有可能只有十數萬已而！為了爭取更多玩家，SQUARE將《FF11》同時於PC和XBOX發售是可以想像的。

至於未來業界霸主誰屬，本刊將會在下期的專題「遊戲主機風雲錄」中提出見解，敬請期待。

時雨

有關《MAGIC》的問題

時雨先生：

1.想問一問時雨兄的E-mail是甚麼？
2.大多數玩家都是用60張卡的嗎？
3.玩卡時經常要加甚麼指示物、額外增加魔法力(地)、放置甚麼衍生物進場。生物增加了甚麼能力，或是戰鬥後各玩家和卡的生命都十分麻煩難記，究竟有沒有官方／正版的用具？如有，哪兒有售；如沒，有甚麼好的方法代替？
4.戰棋會的網究竟是甚麼？我跟著中文版的規則簡介中所說的網址錯誤！尚未定義書籤。去但找不到。
5.參加國際賽當然要用英文版卡，但大多數只參加香港正式比賽的玩家是用中文版還是英文版的？
6.請說出各色的友好色是甚麼的配對。白色最／比較適合和那種色一起使用？

多謝回答我的問題

Tsun Yu Li

Tsun Yu Li君：

1. mak_ian@hotmail.com
2. 對。這是因為咭的數目越少，抽到自己想要的咭的機會率就越大。
3. 《MAGIC》並沒有什麼官方的COUNTER或計分的用具，但坊間有許多設計精美的透明小石出售，用它們來做COUNTER就最適合了。至於生命力方面大部份玩者都是用10面或20面骰子來記錄。
4. 戰棋會的現網址為：http://vittra.hk.linkage.net/~wargames/
5. 由本年初起，香港的《MAGIC》比賽已沒有規定必須使用中文咭，因此你手上任何文字版本(包括了中英文以外，例如日文、韓文等)的咭也可以在比賽中使用。在國際賽中也是一樣。
6. 白的友好色：綠、藍　敵對色：紅、黑
綠的友好色：紅、白　敵對色：藍、黑
紅的友好色：綠、黑　敵對色：藍、白
黑的友好色：紅、藍　敵對色：綠、白
藍的友好色：白、黑　敵對色：紅、綠
白色當然是配綠、藍比紅、黑適合了。

時雨

投稿表格

姓名：..

性別：..

身份證號碼：..(　　)

地址：..

....

電話：..

(可使用影印本)

投稿須知：

◆本欄歡迎各類型的投稿，包括遊戲心得、遊戲的四格漫畫、遊戲界評論、笑話、甚至是古靈精怪的遊戲Screenshot等都可以。
◆來稿時請填妥上面的投稿表格，連同稿件一同寄來。
◆畫稿如要取回，請附上回郵公文袋；文字稿恕不退回。
◆遊戲Screenshot或CG請以JPG格式儲存，並用3.5吋磁碟寄來。
◆稿件請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明「Reader's Land主持人收」。
◆來稿一經刊登，即可獲得$50~$200的稿費(視內容和字數而定)作獎勵，各位要踴躍來信啊！

TEXT：時雨

決鬥場 MAGIC新手常見問題集(二)

在上期筆者已為大家介紹過一些《MAGIC》新手應該知道的基本知識。今期筆者除了會繼續上期的話題外，還會繼續為大家解釋一些在《MAGIC》上常用的戰術和技巧。

——我如何衡量《MAGIC》咭的價值？

兩個字——經驗。任何東西的價值在自由市場上都是浮動的，《MAGIC》咭也不例外，供應和需求是決定《MAGIC》咭的基本因素。筆者在這裡只能約略解釋一下，實際上大家仍要親自和別人交易過(或「撞板」過)，才會學懂替《MAGIC》咭估價的技巧。



◆天使和龍都是受歡迎生物的代表

現行在街上仍然有售咭，例如《瑪凱迪亞》和《大戰役》等，它們的價值非常取決於其效能是否有用，因此一些比賽常用的強咭就會較貴。而一些傳奇生物、巨型生物、天使、龍等由於有較多人去收集，它們的叫價也會較高。通常RARE的價值由五元到六十元不等，UNCOOMON要有用的才會值錢，但最多也只是五元左右，COMMON則是完全不值錢的。


◆絕版(黑邊)而且在比賽中又有用的咭，價格自然不菲

另外玩者要留意CARD SET的大小也是影響咭價值的要素之一。例如《瑪凱迪亞》是350張咭的大SET，它的RARE咭價錢，普遍會較130張咭的細SET如《預言》等為高。原因是要在大SET之中找尋某一張特定的RARE，要比在細SET中找尋困難得多。

至於絕版的咭則分成兩類，一類是在EXTENDED比賽(後述)中仍然有用的咭，如各種雙色地(DUELLAND)等，他們的價錢可以達百多甚至是數百元不等。另一類是絕版但在EXTENDED比賽沒有用的咭，它們即使是RARE也不過是十元八塊已而。

而閃咭的價值則比普通要高出許多。即使是一張閃COMMON也值五元，閃RARE許多時更值過百元以上。某些用作比賽獎品的閃咭，如閃的《SERRA ANGEL》等，價錢隨時可以達到上千元！

——我如何可以找到更多的《MAGIC》資訊？

單是在咭舖流連，或者是和朋友對戰，雖然可以慢慢增進自己的《MAGIC》知識，但筆者認為在網上吸收其他高手玩家的意見和分析也是非常重要的。由於《MAGIC》是一世界性的「運動」(《MAGIC》經常舉辦世界性的比賽，冠軍獎金往往數以十萬美元計，而且也有全職的《MAGIC》玩家存在)，在網上「收料」已成為《MAGIC》玩家們的重要活動之一。以下是一些較為著名的《MAGIC》網站：



http://www.wizards.com/magic/

《MAGIC》生產商WIZARDS OF THE COAST的公式《MAGIC》網頁，在這裡玩者可以找到MAGIC的最新官方消息、所有CARD SET的公式咭表、遊戲規則和比賽規則等。



http://www.thedojo.com

「DOJO」即是日文的「道場」(意思為武術練習場)，是網上歷史最悠久的非官方《MAGIC》資訊網站。DOJO上的文章多為玩者的投稿，因此質素可能會比較參差不齊，但論資料的數量卻是其他網站難以媲美的。在這裡大家可以找到DECK LIST、戰術分析和比賽報告等等。



http://www.sideboard.com

「SIDEBOARD ONLINE」是由WIZARDS官方編輯的《MAGIC》資訊網站，它的性質和「THE DOJO」幾乎相同，但在這裡的文章多數出自著名《MAGIC》玩家的手筆，他們的見解通常都有相當的可觀性。



http://www.mtgnews.com

「MTG NEWS」是網上《MAGIC》新聞的總匯，其消息內容包羅萬有，由新咭SET的情報，稀有咭的抽賣以至到《MAGIC》界的流言，都可以在這裡找到。它的討論組也十分熱鬧。

http://www.meridianmagic.com

「MERIDIAN MAGIC」是《MAGIC》的綜合連結(LINK)集。在這裡大家可以找到大量有關《MAGIC》的網站連結。如果你看完上述網站後仍覺得不夠，不妨到這裡看看。

——在《MAGIC》中有沒有一些基本的取勝理論？


◆這些可以取得CARD ADVANTAGE的咭，一般都被視為強咭

「CARD ADVANTAGE」(中譯：咭之優勢)相信是《MAGIC》一個最基本的取勝理論。它的道理非常簡單，就是「抽咭越多越有利」。玩者手上的咭其實是遊戲中最重要的資源，手中的咭越少，玩者的選擇亦越少，自己可以做的事和應變能力也會相應減少。由於玩者在《MAGIC》中每個回合只能抽一張咭，所以如何利用手上的咭去賺取「咭之優勢」是十分重要的。例如玩者使用《真偽莫辨》，對方將玩者牌庫頂的五張咭分成兩堆(3：2)，玩者取得三張咭的那堆。在這過程中玩者就是「賺」了兩張咭了。又例如玩者用《神之憤怒》將敵人的三隻生物和自己的一隻生物殺死，在這過程中玩者則是賺了「3(敵人的三隻生物)-2(神之憤怒+己方的生物)= 1」張咭！這些情況都對玩者自己有利。

相反，如果玩者作出一些「蝕咭」的行為，例如用1/1生物去擋2/2生物，白白令自己的生物死去，或者是被敵人的《地震》一次過殺掉己方數隻生物等，都是會令自己陷入不利狀態的。

——為什麼人們經常會等到我的回合之最後一刻才使用咒語或異能？



◆這類純粹為了抽咭的咒語，通常都會留在回合最後才做

這是因為「保留MANA和異能到最後一刻」是《MAGIC》中的重要技巧。舉個例子，初學《MAGIC》的人經常會在攻擊之前召喚生物，但這是十分錯誤的。因為生物在召喚出來後不能夠即時攻擊(有敏捷異能的生物例外)，對戰鬥毫無幫助，但卻用去了玩者寶貴的MANA。如果在戰鬥時出現了特殊情況，例如對方突然使用「巨大化」增強其中一隻生物的攻擊力，玩者就沒有方法去阻止它了。基本上絕大部份的COUNTER DECK由於是以反擊咒語為主導，所以一家會留住MANA到最後一刻。

——為什麼用咒語將戰鬥中的生物移回手上後，它們仍會做成戰鬥傷害？


◆「彈上手」類咒語除了可以賺「時間」外，在戰鬥中使用得宜甚至可以消滅對方的生物

這是因為戰鬥的傷害並不是即時產生和即時計算的。當雙方玩者完成了選擇攻擊和阻擋生物後，生物們就會同時將它們的戰鬥傷害放到埋疊上，但留意這些傷害不會立即解決，因為玩者們在這時仍可以使用咒語和異能，例如「回力鏢」等可以將生物移回手上的咒語。待雙方都沒有咒語想施放後，戰鬥傷害才會正式落到生物身上。GP



令人心跳的都市——光輝市(きらめき市)

筆者接手本欄以來，一直都是以較為硬派的題材，諸如高達的科學，或是RPG世界的怪物，去帶看官們進入遊戲的世界中。而今期則以一個比較有趣的題目開始，不經不覺《心跳回憶》這個遊戲已有6年的歷史，然而作為這個遊戲的舞台——光輝市，對它的所知實在有限，究竟這裡是個怎樣的地方？與大家所知的都市之間有什麼分別？

如我們身處的社區

先來看看這個光輝市的地圖……(好大呀，騙稿費呀～～～)



光輝市的幅廣並不算太大，從地圖所表現出的規模，與沙田等香港的新市鎮(笑)有點相像。主要的構成是住宅區，住宅區包著市中心，而外圍則是一些遊戲中出現的景點，例如光輝市中央公園，美術館等。私立光輝高校則是位於市的西北面，光輝小學及中學也位於附近。另外夏天必到的海灘，以及冬天必到的滑雪場，則是位於市外。全市東西兩邊皆有河流，東面的河流正正把光輝市與《心跳2》的舞台「響亮市(ひびきの市)」分隔開。而幅員廣大的伊集院家，則「佔領」了光輝市的東北部(笑)。

景點介紹

若果大家如筆者般可怕地(爆)玩齊《心跳1》所有作品的話，相信看著那地圖時，會想起一些遊戲中出現的過景點也不定，就讓筆者充當導遊帶各位遊覽一些特別的景點吧。

1.詩織的家

嚴格來說應該是主角家(爆死)，位於詩織家那紅點，亦是眾人中最近光輝高校的，別忘了遊戲中不少event是在主角家門口發生的啊(笑)。


◆這家門口多生事……

2.SPORT CENTER(スポーツセンター)

只在《Drama series》中出現的景點，原是屬於伊集院麗個人的(……)，不過他說自己用不盡所有設施，因此開放給一般人使用……


◆與館林的故事由這裡開始

3.車站前廣場(駅前広場。^

同樣是出現於《Drama series》的景點，是集合的好地方，另外可從這裡乘坐巴士前往海灘及滑雪場。

4.殺人樹熊像(コアラ像)

出現於《放課後》的景點，有點像澀谷站前的小廣場，不過看見是殺人樹熊感覺總是怪怪的……另外遊樂場中也有一個類似的像。

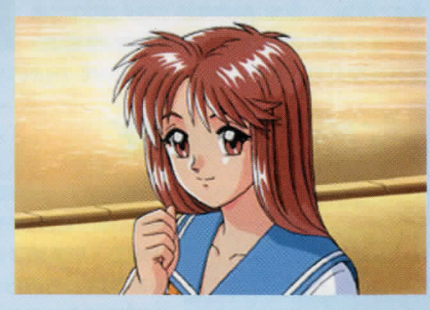


5.神社

本編中舉行夏祭的是地圖邊緣(笑)的光神社(ひかり神社)，另一個神社是《虹色的青春》中主角特訓射門的地方。

6.河邊

《Drama series》中必見的河邊漫步場面(笑)，那河邊正是市西面的那條河，不過後面的鐵路橋應該在地圖外吧……


◆給鈴音fans的サービスカット(爆)

7.喫茶店



也是《Drama series》中必到之地，奇怪的是每次都是坐同一個位，對面枱都是那一對……而與館林一起的是位於Sport center附近的洋菓子店。

◆難道大家特別喜歡這張枱？(笑)

8.足球場(サッカースタジアム)

於《啟程之詩》中出現，雖然是足球場，但很有趣地出現於遊戲時，是設定為馬拉松的起點及終點，亦即是《心跳1》系列中最後出現的景點。

Text by 老餅痴心

老殘遊戲 FINAL FIGHT

古惑仔劈友

發售商： CAPCOM
發售日： 1989年
AC／ACT



其實在筆者過往好幾編文章中都有提及過《Final Fight》，一直以來還未能在這裡為大家說說此傑作，實在對不起廣大GAME迷。不過其實要在「老殘遊戲」上寫的遊戲實在太多了，真的好GAME名作數之不盡。Anyway，今天就講講《Final Fight》吧！



英雄救美 老套到痺



早在《Final Fight》未推出市面之前，遊戲界中的橫向動作打鬥遊戲已非常流行，當然其中的表表者便是筆者早已介紹過的《雙截龍》。在初踏入90年代時，CAPCOM推出了《Final Fight》更一度雄霸全世界各大機鋪。故事方面就是那「老套到痺」的英雄救美橋段。男主角CODY的女友JESSICA被惡霸捉去，壞蛋們更向JESSICA爸爸HAGGER恐嚇勒索。身為市長的HAGGER為了救女心切，親自到貧民區與流氓決一死戰。CODY得知女友被擄去後非常憤怒，好兄弟GUY見朋友有難亦決定「幫拖」，就是這樣開展了他們的打鬥旅程。各位讀者們想想這故事內容跟《雙截龍》的有什麼分別？EXACTLY THE SAME THING!





古惑仔劈友



《Final Fight》最為筆者所喜愛的，就是那份「古惑仔劈友」感覺。遊戲中的武器ITEM飛仔短刀、日式東洋大刀、水喉通......等等，全部都是很有古惑仔STYLE的架生！尤其是貼在遊戲機中心外的《Final Fight》POSTER更加「劈友FEEL」！主角CODY站立在中央，大塊頭對手ANDORE倒下伏在地上，在他身旁流著鮮血，還有一枝水喉通跌在地上......嘩！...我當年「未夠秤」時常常在機鋪門外除了看內裡的人打機之外，就是像個呆子一樣仰望著這張POSTER欣賞！如果有人說上回筆者所介紹的《熱血硬派》是「少年激鬥編」，今次所講的《Final Fight》便是成年版的《古惑仔》！（上次是謝霆鋒，今次是鄭伊健......哈哈哈哈！說笑！）



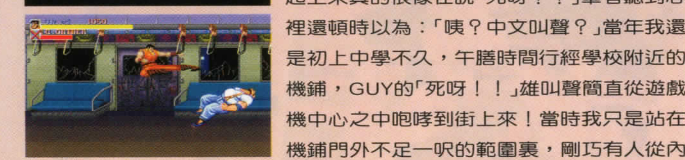
T恤牛仔褲——CODY

CODY的造型非常簡潔，練得一身健碩肌肉的他穿上很普通的白色T恤和牛仔褲，但外型已是十分煞食。曾經聽過一位時裝設計師說過，其實一個男人要穿衣服穿得好看不必一定華衣美服，很簡單的一套T恤牛仔褲便能盡顯男性魅力。而以筆者所言，CODY正是這種MODEL。　CODY使用的招式都是很正宗的BOXING拳法，在他的連續技中可見一班。數下前手直拳，接著後手一個插錐攻入腹部，再以一記UPPER CUT將對手彈開，COMBO清脆利落。不過很多玩者都盡量不用這COMBO，因為他們都愛用那招利用遊戲的小BUG——打完兩拳，反手再繼續打的「狂屈技術」。不過筆者很少用這技倆，因為打得久會很悶的。



「死呀！！」——GUY





最令筆者深刻印象的是GUY飛腿時的叫聲——「死呀！」。相信原本設定的只是一聲很簡單的「Heya!」，但以當時不是太高質素，帶有很大失真的音效，在我們廣東人聽起上來真的很像在說「死呀！！」筆者聽到心裡還頓時以為：「咦？中文叫聲？」當年我還是初上中學不久，午膳時間行經學校附近的機鋪，GUY的「死呀！！」雄叫聲簡直從遊戲機中心之中咆哮到街上來！當時我只是站在機鋪門外不足一呎的範圍裏，剛巧有人從內裡推開大門，裏面好幾部《Final Fight》機體便紛紛傳出「死呀！！」的叫聲轟入我雙耳之內！！非常震撼！！！



GUY除了叫聲令人印象深刻之外，還有他的出拳姿勢——前手由內向外「打橫扮出」，非常有型。多年前紅白機《北斗》中的健次郎也都是這樣出拳的，很有個人風格。（唉！...筆者不其然地又在說著《北斗》了...對不起！各位讀者們！閟親你地！SORRY！）

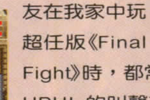


蘇聯佬的朋友HAGGER



HAGGER使用的都是摔角招式，礙於靈活性較低所以較少玩者選用。有趣的是CAPCOM在其後作品如《STREET FIGHTER II》之中發表HAGGER跟ZANGIEF原來是相識的，所以招式都很相似，玩家們在那些「打椿機撻招」中便可知一二。HAGGER值得一提的也是他的叫聲。當年朋友在我家中玩超任版《Final Fight》時，都常常模仿HAGGER死時「UH! URH!」的叫聲來說笑！





*本頁遊戲畫面為街機版本

編聲人語



MS最愛的東西(第十回)

在前陣子，終於把自己的房間收拾得像樣，所謂的「像樣」，並不代表可以給人家看，而是可以把一些同類型的東西放在一起…再不會這麼混亂。漫畫也變得齊整，可是亦有一些漫畫不知去向…T_T

除了漫畫之外，近日對卡這類型的東西又再度感興趣，其實以前筆者也有收藏卡的習慣，最初的時候，那些只能在便利店抽的被稱為「萬變卡」的卡，筆者也有收藏，當時就只有以《DRAGON BALL》為題材的卡，當抽卡的熱潮盛起時，便開始有《聖鬥士星矢》、《幪面超人》…等等的卡，這些卡一直以來都被人應為很「無謂」，誰知這些卡是可以用來玩遊戲，當然並不是種種卡都有得玩，在那個時候沒有人去留意這些卡的遊戲，只是集中於收藏和抄賣的用途，更誇張的，一張閃卡可抄至150元。

時間久了，這些「萬變卡」也有所變化，由原本一張薄薄的卡，變得更厚更大，以及加上過膠，比起「萬變卡」更加精美，這些卡現被稱為「TRANING CARD」，而閃卡亦變為SPECIAL CARD，這些特別卡不單是閃，還有不少加工，如「熨金」、「激突」、「半透明」…等等效果，甚麼款式都有，可是要得到這些卡，就比閃卡更難，而且這些卡的用途就只純粹收藏。



當然也有拿來玩遊戲的卡，就如現在流行的GUNDAM WAR，它是很好的例子，而玩法就以MAGIC為基本，變得更有趣。

而筆者最喜歡的卡…唔…老實說，真的不知道，現在手頭上除了有《SAILORMOON》、《FF6》的「萬變卡」外，更有《TOD》、《SAKURA大戰1 & 2》、《DQ》、《FFC》、……等等的「TRANING CARD」。多得不能確認自己最喜歡甚麼。

(註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：gm_ms@hotmail.com)



時雨之VIRTUA世界

VOOT對戰TIPS(七)

今期筆者會繼續談談近接時的戰術，並重點放在連攜技方面。

在《VOOT》中近接攻擊想打得中對手，胡亂盲衝直撞是沒用的，因為本遊戲中玩者實在有太多CANCEL的方法，硬直的時間又短，可想而知近接攻擊的命中率會如何之低。玩者想擊中敵人，最重要是要先令對手出現「KNOCK BACK」(即被擊中時「窒」的一瞬間)，限制其行動力，才可以提高近接的命中率。

在近接中令對手「KNOCK BACK」的招式主要是LT系的射擊武器。例如APHARMD B的蹲下LTCW(旋風)、TEMJIN的LTRW(高速機槍)、FEI-YEN的LTLW(劍光)等等。這些攻擊在近距離幾乎肯定命中，當確認了對手被打窒後，玩者便應立即用起手快的近接武器攻擊。

APHARMD系和TEMJIN等有BOMB的機體，可以使用俗稱「空爆」的空中前DASH LW來接近對手。空爆的好處有許多，首先是容易命中，由於玩者是在敵人頭頂處攻擊，對方要回避可是極之困難；其次是它可以產生「KNOCK BACK」，阻止敵人逃走；第三是爆風本身有強大的相殺力，可以確保自己著地的安全。當空爆擊中對手後，玩者應在著地時用蹲下LT系的武器CANCEL硬直，而且進一步KNOCK BACK對手，然後用步行或QS去CANCEL LT攻擊的硬直後，才開始使用近接攻擊。

《VOOT》中的連續技主要有兩種，第一種是近接攻擊→燕返。燕返其實即是「即出DASH近接」的別名，它的出法可需要一番練習。例如用RW燕返的出法是：

1. LT↖・0 (斜前QUICK STEP)
2. ↖・0 RT (斜前DASH)
3. ↖・↓RW (DASH近接)

第二種連續技是在普通近接攻擊後駁上GUARD REVERSE近接。它的優點是出法簡單，而且即使敵人不是在玩者的正前方也能擊中，不過威力則明顯較燕返為低。

以下是一些實際上有效的近接戰連攜：

TEMJIN

空爆→著地蹲下LTLW(KNOCK BACK)→QS近接
↓→斜前QS→前DASH蹲下RW

APHARMD B

空爆→著地蹲下LTCW(KNOCK BACK)→斜前QS→LW近接→DASH近接(燕返)

FEI-YEN

QS或QS近接→(發現敵人擋格)GUARD→LTLW(KNOCK BACK)→GUARD REVERSE LW近接 或QS近接

SAKURA KI的足球場

最喜歡的球星

~前鋒篇(三)羅拔圖 巴治奧~

今期為大家介紹的前鋒球員，是在下的偶像——羅拔圖 巴治奧(ROBERTO BAGGIO)。她出生在於1967年2月18日的意大利北部小市鎮卡洛多奴(CALDOGNO)。他在家中排行第六，父親一直都希望自己的兒子能成為世界首席單車手，不過巴治奧從小最喜歡的就是足球，他的父母也沒有反對過，而且亦很支持兒子在足球上發展。他在11歲的時候便正式加入卡洛多奴的地方少年隊，踏出他球員生涯。年僅14歲的他已經被教練和隊友稱呼為「小薛高」，更被丙組的球會維琴察的球探看上，找他到球會試腳。豈料他遇上了球員生涯首個的錯折，他不幸在一場賽事中傷了左膝韌帶。要即時送院做手術治療，並且經過長時間的物理治療後才能恢復行動能力。他在物理治療期間，因懷疑自己能否再踢足球而心灰意冷，幸得到他年輕時妻子的鼓勵，他之後才能回復過來。復出後表現神勇的他，在1984年更被召到意大利青年軍中復役，之後更得甲組的勁旅費倫天拿垂青。


◆巴治奧是位名符其實的天才

18歲便踏足甲組聯賽的他，足球生涯也要是從始一帆風順。維琴察和費倫天拿剛達成協議之時，他在一場賽事中又弄傷了十字韌帶，需要到法國去做手術治療。不過費倫天拿球會與球迷也沒有放棄他，相反在大力的支持令他很快便再顯雄風，他那驚人的表現叫傳媒與球迷一致相信巴治奧的時代來臨。這時巴治奧亦正式成為大國腳，由一位聯賽球星變成了國際巨星。雖然巴治奧在費倫天拿與國家隊的位置不同，但絲毫沒有影響過他的入球能力，入球數字亦能一直維持高位。雖然他的表現是如此令人臣服，不過費倫天拿的領隊並不認同，還經常責備他不按作戰計劃踢球，獨自踢著自我的足球，最後費倫天拿更作出令他失望的決定，這留待下次再談。



小璘的快適空間

瘋狂遊戲(三)

這次的瘋狂遊戲相信有不少人都認識，而這遊戲就是著名的戀愛育成遊戲《心跳回憶》了！

小璘首次玩這遊戲是剛買了PlayStation不久，因為那時聽說《心跳回憶》是一隻很受歡迎的遊戲，所以就試試這是否真的名符其實。不過初時看到人物時，真有點不明白樣子算是一般的女角色們為何會吸引來一大班Fans的。

當一開始這遊戲後，小璘就不知何因被吸引住……可能是因為玩法簡單吧！因此爆機的次數亦多得記不起有多少次了。在眾多位角色的Ending，小璘完成最多次的並不是什麼「正常」的女角，而是那位以男性身份來上學的「伊集院麗」！相信各位也估不到吧！其實小璘初時真的以為她是男的，還是一個很可惡的傢伙。她經常也出來炫耀自己，十分討厭。直至某次從別人得知伊集院是女生來，玩者還能追她，小璘才被她嚇了一跳，怪不知找來一位女聲優來配她吧！

於是在「好奇心驅使」之下，小璘就看看主角怎樣將一位「男生」追回來，之後就不斷在每星期不與女孩約會而去打話、在學校「撞」她等。由於這結局是直到遊戲完結也看不到效果的關係，初時還以為她是女生的消息是假的，不過到最後都知道這是事實。(笑)當在結局時知道她是有那麼悲慘的「宿命」後，便漸漸喜歡上她，其後更在重新遊戲時都會不自覺地由原本追求另一位女孩，改為不斷的打電話去找伊集院，可能是因為不應該「背叛」她吧！？(笑)

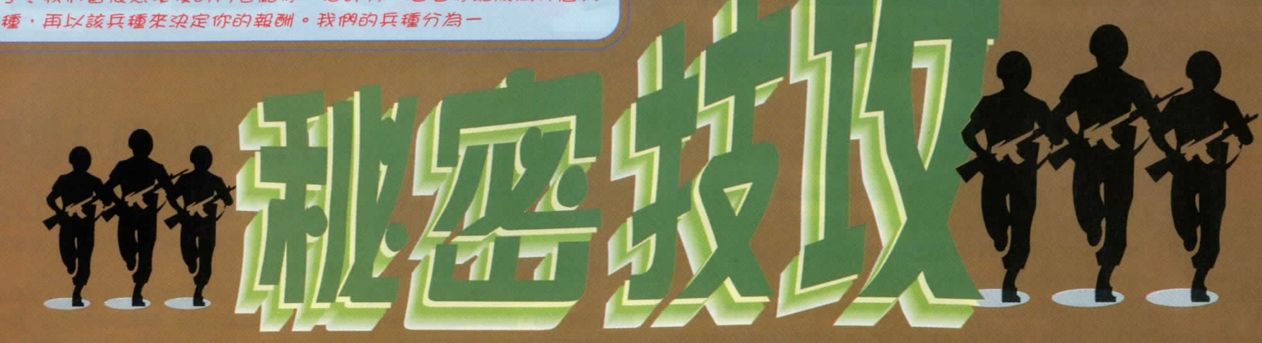
除了「伊集院的秘密」令小璘感到嚇了一跳外，「外井的秘密」亦是讓小璘感到驚奇的；因為想不到這位名符其實的男性竟也可以「追求」到。(汗)知道這消息的小璘又再次為這傳說中的消息確實一次，於是每星期也不斷地鍛練出「一身肌肉」，並在最後讓他前來告白……看見他被伊集院阻止這「禁斷的愛情」真感到可憐……而這亦是此作另類有趣的地方。

若有問題和意見，歡迎來信或E-MAIL：shugogetten@hongkong.com

GP樂園

TEXT BY 帝國華擊團．
月組．打雜 SAKURA KI

我們身為秘密「技工」，當然要盡心盡力地一些好秘技給大家啦！什麼？你也想加入成為我們的一份子？那你就要寄多些秘技給我們了！我們會依照秘技的內容給你一個評分，看看你能成為什麼兵種，再以該兵種來決定你的報酬。我們的兵種分為—



秘密技攻


騎士
港幣500元


重裝兵
港幣300元


步兵
港幣200元


援助隊
港幣1 00元


老弱殘兵
回家耕田罷！



Colin McRae Rally 2.0
不同的隱藏密碼

機種：Playstation
提供者：《遊戲組情報組》

在下面列著的隱藏密碼，一共會分為兩種類．1至6的密碼在DRIVER作成的畫面當中，在輸入名字時輸入密碼，之後再開始比賽便可以了．不過7至15的密碼，需要做完之前的步驟後，在OPTION中選擇「CHEATS」便可以選擇想要的攻目.



密碼	效果
1.HELLOCLEVELAND	可以選擇所有的賽道.
2.ONECAREFULOWNER	可以選擇所有的車種.
3.OFFROAD	出現MISUBISHI LANCER ROAD CAR,是台性能非常好的車輛
4.JIMMYSCAR	可以選擇使用最高速的FR車FORDSIERRA COSWORTH.
5.COOLESTCAR	可以使用FORD RACING PUMA.
6.JOBINITALY	可以使用MINI COPER.
7.RORRIMSKCART	可以選玩那些迷你賽道.
8.GREATBALLSOF	在ARCADE MODE中選用HARD BRAKE時會噴出火花
9.RUBBERTREES	玩者進行比賽時,當車身有碰撞時會有很大的傷害程度.
10.EASYROLLER	玩者的車呔變得很大.
11.MOONLANDER	玩者的車身變得很大和很圓
12.NEURALNIGHTMARE	在進行ARCADE MODE的時候,敵車會向自己攻擊.
13.ROCKETFUEL	玩者的車多了TURBO PUSH.
14.PRUNEJUICE	玩者的車上波速度增快.
15.HELLORAZUANDFLEA	MENU的畫面有變化.



悉尼2000
發現隱藏模式

機種：Playstation2
提供者：《遊戲組情報組》

首先利用自己創造的選手進行艱辛的訓練,待選手的能力提升了之後,玩者便可以參加奧林匹克模式,要把12個項目的金牌都得到手,接著在遊戲OPTION內的選擇GAME SETUP中的DIFFICULTY,那樣便會發現出現LEGEND的難度,要把那些傳說中的記錄打破,玩者必定要更努力去鍛鍊選手.

◆使用創造的選手參加奧林匹克比賽



◆取得十二項的金牌



◆在OPTION中便可以選擇LEGEND難度



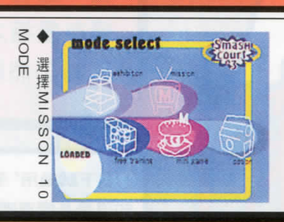
SMASH COURT 3

MOKUJIN打網球

機種：Playstation

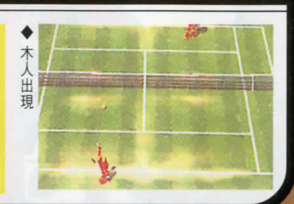
提供者：《遊戲組情報組》

如果大家有玩過鐵拳的話,相信你一定知道那個木人角色.另外MR.DULLER中的主角,大家有沒有印象.這兩個各式都會在這個遊戲中出現,方法是首先要選擇MISSON 10 MODE,把難易度NORMAL CLEAR後,MR.DULLER便可以出現.接著選擇難易度HARD並且CLEAR,不過評價要有B以上,那麼便選擇使用木人了.



◆選擇MISSON 10 MODE


◆CLEAR後便會出現MR.DULLER


◆木人出現



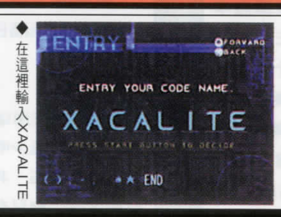
SILPHEED THE LOST PLANET

最初開始使用所有的武器

機種：Playstation2

提供者：《遊戲組情報組》

PS2的立體射擊遊戲,玩者只要在NAME ENTRY的時候,輸入「XACALITE」再進入遊戲,那麼玩者在最初的一版中,已經可以選擇所有的武器使用.有了這個秘技之後,遊戲的爽快程度會大大提升.



◆在這裡輸入XACALITE



◆可以使用所有武器


◆最初已經可以使用重型武器

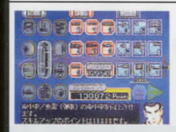


沈默之艦隊

大和號的隱藏技術

機種：Playstation2

提供者：《遊戲組情報組》



從超人氣漫畫《沈默之艦隊》改篇而成的SLG遊戲,身為潛艇YAMATO艦長的玩者,是否覺得在水面下經常有很多不便,現在有一些特別的技術,只要符合某些條件,便能得到某些效果.知道這些隱藏技術後,對於大和號的戰鬥會非常有利.



隱藏技名	發生條件
轉捩點	同時發射LV4+發見率LV5/同時發射LV5+發見率LV6
防禦	靜肅性LV5+有線誘導LV2/靜肅性LV6+有線誘導LV3
增加攻擊力	彈藥種類LV2+裝填時間LV5/彈藥種類LV3+裝填時間LV6
命中率	艦運動LV2+靜肅性LV3/艦運動LV3+靜肅性LV4
彈藥種類	發生率LV3+裝填時間LV3/發見率LV4+裝填時間LV4



牧場物語3 BOY MEET GIRL

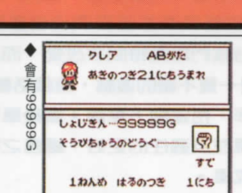
錢和種全滿

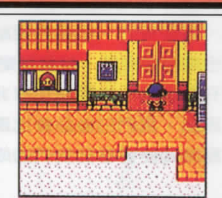
機種：GAMEBOY COLOR

提供者：《遊戲組情報組》

如果讀者玩過牧場物語的話,相信也知道在剛剛開始的時候,牧場的金額和種子的數量是個比較大的問題,不過如果有了這個秘技的話便沒有什麼問題.方法很簡單,如果玩者選擇男性的話,輸入名字時入「うめきち」血型是「B型」,如果玩者選擇女性的話,輸入名字時入「クレア」血型是「AB型」.那樣玩者會發現金額是99999G和種子有99顆,這對牧場最初是十分有利.

◆在此輸入名字


◆會有99999G





用POKEMON來玩PANEPON

四種珍貴小精靈

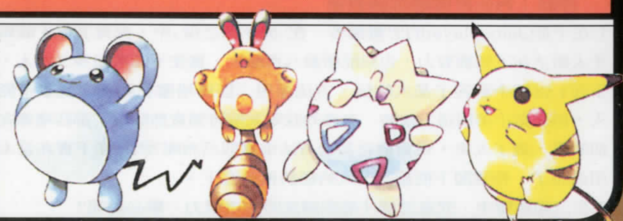
機種：GAMEBOY COLOR

提供者：《遊戲組情報組》



POKEMON是個很成功的遊戲,無論大人和小朋友都十分喜歡這套作品,就連一些舊GAME也要用POKEMON來翻出.遊戲中的VS COM模式中,當達到了某條件的話,手上的POKEMON便會增加,現在有四隻難取POKEMON的方法介紹,不過要用NORMAL以上的難度開始遊戲.

ピカチュウ	同時消去6個以上的方格
マリル	四連鎖以上
トゲピー	同時消去10個以上的方格
オタチ	七連鎖以上



GP樂園

主持人：悟空



花果山信箱

若有看我們公司網站報導的話，必會知道本刊將會再次進行改革，希望在改革後筆者這地方會仍然存在，若言不是筆者也不知道還有那處可以替讀者解答積存量極之「豐富」的信件，但怎樣也好今期的花果山信箱仍然繼續，現在就解答讀者來信。

看不過眼要出聲

悟空先生：

小人是貴刊的多年讀者，少說也有四年，自你們於131期改革後本人已發覺有很多問題出現，問題如下：你們其中一期新GAME介紹的DC遊戲「基利之野望」只要認識此遊戲的人也知道娜娜絕不是什麼「隱藏人」！你們的同事隨風居然可以說她是遊戲的隱藏角色，明顯地他根本不熟識高達的一切，這是什麼荒天下之大謬的事？本人相信單是MS小姐已有足夠能力去寫這遊戲，為何會由這樣的一個人去編寫？另外你們的攻略質素亦極明顯的下降跡象，在你們改革前後左右的時間裡，說得上好的只有那寥寥可數的數個，例如時雨的FM3和MOTOR GP、悟空的ATL3和真．三國無雙、SAKURA KI的DQ7也算是有一定質素，但其他編輯所寫的攻略簡是不知所謂，如MARKS的首都高2，文中所說將他打到便可，什麼叫將他打到？那是一隻賽車遊戲，究竟該編輯的意思是叫玩家們打到什麼？是否開砲攻擊？另外最大問題的可算是到現時還在編寫、小悠「GGENF」，為何一隻遊戲可以寫了7期(3個半月，即是一個夏季！！)還未完結？而且的看過攻略內容相信下期仍然會有這攻略，這遊戲在市面已有不少精裝攻略本推出過，所有黑歷史CODE亦在其他遊戲雜誌中刊登，而其他遊戲雜誌這遊戲的攻略亦早已完結，為何你們可以寫這麼長？你們可不可以給我一個合理的解釋？以上就是本人在看了近期遊戲誌的意見，希望你們可以將本人說的問題逐一解決，不要讓你們的支持者繼續失望。

祝貴刊問題早一解決！

不吐不快的老爹

覆老爹：

多謝閣下對本刊的寶貴意見，我們也知道現在的遊戲誌明顯不及當年的質素，不過我們正不斷改變中，請耐心等候我們的改變。而閣下所說「基利之野望」一事，筆早也不明白原因，在此只有說聲對不起，日後絕不會再發生此事，攻略質素方面我們也會盡量保持過往的質素、甚至更好，但這亦要給我們點點時間去改變，而小悠的高達攻略在今期便會完結，其實這是一隻不錯的遊戲，遊戲話數更超過100話，會刊登這麼久也是無可厚非，希望閣下見諒。最後筆者在此給閣下一個承諾，我們日後必會比現在及過往的更好，總言之閣下只須再用多一點時間便會看到我們的成果。

悟空

真．呂布使用法

悟空先生：

你好！有少許問題想請教你

1.在下是Gameplayer的忠實擁者。在「虎牢關之役」中，究竟怎樣才能做到千人斬？在下幾經努力，也只能斬殺八百餘人，實在不能再殺多二百人，閣下在138期中解答了某人的信，方法是用二匹馬堵塞在關前令我軍不能進入，但是當小弟用這方法時，身後的我軍某個將領竟然騎上了那匹堵塞在關前的馬，進了入來，究竟還有甚麼方法來拿取呂布呢?因為在下實在是太想用呂布了，希望閣下把殺一千人的秘訣傳給在下。

2.在三國無雙中，究竟怎樣才能訓練武將的攻擊力一擊必殺呢?

3.在下試過用「全武將出現」這個方法，但試了多次有(仍)找不到呂布，閣下知道是甚麼事嗎？

4.究竟還有甚麼方法可以使用呂布呢?如有的話，請閣下把秘訣告訴在下，因為在下實在是太想用呂布，所以希望閣下可以在此告訴在下，在下不勝感激，謝謝你！！！！！

5.請問PS2有沒有金手指，如果有的話，那麼是接放在那裏呢？

6.PS2右面後方一塊可以拉出推入的東西，那究竟是接(安)放在那裏呢？

敬請閣下解答在下的問題

祝業務蒸蒸日上

呂布

覆呂布：

1.筆者真的是用這方法去取得呂布，從沒試過有將領走來將馬騎走一事，可以是馬匹數量少吧，不若閣下嘗試用三到四隻馬去堵塞通道，可能你會說沒有那麼多馬匹，其實是有的，有些名將如關羽、呂布等，就算取去他的馬，只要走開一會兒在回去看，他隨時有可能再騎著同一匹馬，同時間等待多匹馬，之後再逐少逐少段路將馬匹運到關前，相信這應該不會再有將領能騎走所有馬。

2.方法只有一個，就是不斷用同一將領進行FREE MODE，不斷取得增加攻擊力的道具。

3.這是全武將出現的按鈕方法：「□ □ L1 L2 R1 R2 □ □」，不知你有否按錯呢？而呂布只限於FREE MODE中才可使用。

4.除秘技及「虎牢關千人斬」外已沒其他方法。

5.PS2是有金手指的，而使用方法就像DC一樣使用光碟。

6.那是未來預計將PS2連接其他週邊機器用的插口。

悟空

《ETERNAL ARCADIA》全發現物位置圖

悟空先生:

你好！有幾個問題向你請教。

1.在《ETERNAL ARCADIA》香料在何處找到?

2.請刊出所有的加入方法。

3.可否刊出所有「發現物」的發現方法。

希望能在近期的GPM上刊出，萬分感激。

祝花果滿山。

FOX

覆FOX：

1.筆早不清楚這道具的所有地，你可以到我們的網站找一找，應該會有收穫。

2.答案如下：

名字	職位	位置	加入條件	作用
羅倫司ロレンス	航海士	船伕之村的情報屋旁	支付10000元工資	戰艦的速度提昇20
東ドン	航海士	艾比爾	解決東方國的事件以後	戰艦的回避率提昇15
白蘭ブラバム	機關士	三日月島大本營	隨故事發展加入	戰艦的防禦力提昇20
亨斯ハンス	機關士	自然之村浩迪加	第二片碟後找他選「ああ,もちろんさ!」	戰艦的煌防力提昇20
卡西武カシム	砲手	拉拉多	無	提昇主砲的威力
比露ベル	砲手	三日月島大本營	無	提昇副砲的威力
迪加迪加ティカティカ	看更(見張り)	自然之村浩迪加	發現「モンテスネス村」(見發見物)	提昇魚雷的命中率
杜明高ドミンゴ	看更(見張り)	杜布拿美食餐廳(遊戲後期出現船伕之村西方的空域)	發現「發見物」30個以上必殺一擊率提昇	
奧斯曼オスマン	交易商人	遭摧毀後的拉拉多	無	提高值錢道具的出現率
卡瓦カリファ	交易商人	馬拉達	擁有東方國逸多瑪的武器「モノノフの劍」	提高特殊道具的出現率
琪拉拉キララ	大工	東方國逸多瑪的茶館	奧拉拉已經加入	HP全回復
因雷イズレール	大工 三日月島大本營	隨故事發展加入	提昇月煌砲的威力	

名字	職位	位置	加入條件	作用
賓利ポリ	廚師コック	船伕之村的酒吧	無	回復GUTS
奧拉拉ウララ	廚師コック	東方國逸多瑪	無	回復一位角色的KP
龍根リュウカン	職人	逸多瑪以北，北方空域一個小島上	法修成為「漢ヴァイス」	提昇戰艦的攻擊力和防禦力
亞奇美斯	職人	柏亞北方高空	修得ライゾン	一定時間內提昇所有能力
馬高マルコ	水夫	專飛龍內	隨故事發展加入	回合中2倍GUTS回復量
比柰ロビンソン	水夫	東方氣流旋洞中的一隻會發光的破船上	賓利已經加入	回合中減少GUTS消費
賓バウ(小狗)	人氣者	空賊島村	無	回合中先制攻擊
美莉達メリダ	人氣者	自然之村浩迪加	找到船伕之村燈塔中的信(ビンに入った手紙)	船的豪華度上昇
芙姬モエギ	貴客	東方國逸多瑪	隨故事發展加入	回合敵砲擊無效化
比達ピンタ	貴客ゲスト	船伕之村的武器店	無	回合中敵煌術無效化

3.答案如下：

空賊島附近所在位置

青空族基標空賊島以西，月煌石瀑布北邊一個水島上

空中珊瑚礁神殿島東南邊，越過岩礁後的地方

水先案内の碑	船伕之村以北一個小島上
銀の月煌石の礦山	神殿島以東，越過岩礁後的地方
月煌石の瀧水の源	空賊島附近的高空中
古代の沉船	神殿島低空一個小島上
地獄の煙突	登雷基地西邊的低空域中
拿殊ナスル	所在位置
ビュミラス神殿	隨故事找到
さまよえる湖	馬拉達以東一個浮島上
だんご岩	馬拉達南東邊一個山脈
オアシス	馬拉達東南邊盡頭的岸上
流砂の瀧	馬拉達東南邊高空的一個島上
虹のふもとの島	三日月島南方的高空上
鋼鐵の星	拉拉多高空上，一個浮遊戲紅色衛星
バルア沉没船艦	北ダネル空域西邊的低空
ロウラン王都跡	往拉拉多東方空流南下一個山岸上
奧莎サウスオーシャン	所在位置
ソラギンチャク	奧莎空域以內東南邊一塊浮石
グチバシ岩	奧莎空域以內西南邊一塊浮石
南十字島	奧莎南下的空域中
蒙迪斯	所在位置
ぶどうイモ	浩迪加一個小島底部
モンテスマ王都跡	王之小屋西南邊一個森林中
黃金像	隨故事找到
ダスカの地上繪	隨故事找到

ドラドの門隨故事找到

モンテスネスの村　月煌石礦山以北一個小島岸邊

天文台跡　西北高空一個突出的小山上

モンテヒヒ蒙迪斯大陸高空中，在雲中聳立的一個大地上

嘆キの皇子像	浩迪加西南，越過冰之岩礁後的小島
月蝕ポイント	蒙迪斯北方，無流牆和岩礁中間的高空中
エルヒの巢	蒙迪斯北方，無流牆和岩礁中間的空域中
謎のサークル	奧莎北上，西面一個小島
謎の光球	奧莎北上，兩個平衡排列小島的北邊
ロック鳥の巢	奧莎北上，兩個平衡排列小島的南邊
巨人のイス	奧莎東邊一個小島上
柏亞大陸	所在位置
大燈台の跡	柏亞大陸最西邊的岸上
岸壁住民の跡	柏亞大陸北岸
船乘りの詩碑	岸壁住民之跡以北
ドクロ岩	拉拉多北邊，柏亞大陸最東端的山岸旁
伯爵の城	塔路斯洞穴的西邊，南邊一個山脈旁
岸壁住居の跡	柏亞大陸北邊的岸側
船の基場	南北ダネル空域中間，圓洞形氣流牆底面側
風船花	柏亞最東邊以北一個山岸附近的高空域上
さかさウサギ	柏亞大陸東部的低空
東方氣流(サルガッサー)	所在位置

黑い月煌石東方氣流之中佈滿星星的地方

逆さ島	東方氣流以東的空域
幽靈船	東方氣流旁邊的圓形氣旋附近，沿著氣流牆可以找到
古代魚	艾比撒入口以南，城過黑色氣流後的低空域
氣球の殘骸	東方空流一旁的空域
クラーケン巢	東方氣流以南的空域
逸多瑪	所在位置
ヤフトマー	隨故事找到
ギョクモン關	東方氣流出口北上，氣流牆後的城壁
ホウライ	逸多瑪以南的空域
トキワドリ	弗格山北面側的高空上
香料の島	逸多瑪以南的空域
ウマシカ	逸多瑪東面城壁上的小島
ツバクラメの巢	東方氣流出口北上，氣流屋前一塊小浮石上
冰の大陸	所在位置
毛長象の冰像	冰之大陸北面
オーロラ	冰之大陸中心部
ペンギン	冰之大陸中心部偏西
沒有固定地域的發見物	所在位置
世界一周航路	隨遊戲找到

悟空

再來親愛的……

親愛的悟空:

嗨，上次你說我認識你的？不，我並不認識你的。四海之內佳(皆)兄弟嘛！別這樣生外。

你們的「遊戲主機風雲録」相當不錯、西飛利，原來過住是這樣的，我現在才佑知道。村姑出愁城真失禮啊！「遊戲主機風雲録」裏提及過N64從前的〈最強羽生將棋〉。好象(像)根本沒有推出過，是開發上有問題嗎?真莫明奇妙。

其實GAME PLAYERS已是現時最好的電玩雜誌，也有相當的讀者，但不用那麼昂貴吧。然而你會隨書附送別刊和海報，其實也不是想像中很多人有用和吸引。若是被掉到廢紙箱裏……也真可惜和不環保，知道了嗎。

我建議游(遊)戲誌，應在〈編輯揭示板〉上貼上一張編輯群的全家福。好讓讀者們看看你們是那樣子的。不然天曉你是誰呀?誰會看你的專欄，也給人團結和誠意的一個樣子。

方可兒

覆方可兒：

你的名字應該是個女孩，但為何你會說兄弟呢？真不明白……而我們的專題「遊戲主機風雲録」真的是個不錯的專欄期後將會有更多更特別的專欄推出，敬請留意。

筆早也知道附送別刊和海報可能會有人覺得浪費及不環保，但是這世界甚麼人也有，若沒有這些東西的話他們可能會說我們沒替他們著想之類的說話，單是我們的互動遊戲誌VCD已出現過這問題多次。

全家福這問題筆者相信絕不會發生，因為這裡的人實在……(下刪數千字)，傾談普通話題時已……就連吃午飯亦……我們太忙了，而且這是要所有編輯願意才可，而這亦是望穿秋水的事……

悟空

大家若有任何問題，就算與遊戲無關也沒所謂，也可寄信到筆者的花果山，筆者定當竭盡所能為大家解答一切疑難。來信請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明『花果山信箱主持人收』，又或者大家可以E-MAIL到筆者的電郵，地址是「goku@gameplayers.com.hk」。



新世代兒童i.T刊物
i-KIDS少年王
集益智、電腦科技、至Hit動漫畫於一身！
睇《少年王》成為最UPDATE嘅「醒目新人類」！
11月2日
逢隔星期四出版
只售$8蚊
VOL.04
百變小櫻MAGIC咭
最新、最快電腦智識、益智網頁資訊！
最強、最勁『手提遊戲』、『家用遊戲』情報、攻略一網打盡！
強勁漫畫連載陣：
咭GAME漫畫《鬥神咭烈傳》！
溫馨少女漫畫《不思議國度》！
機械人模型漫畫《金剛小寶貝》！
玩具、模型、漫畫第一手資料！包羅萬有！
隨書附送禮品包括：
《百變小櫻》特大精美海報！
《機甲小寶》精美明信片一套！

TENCHU 2

Test by 下忍花京院

PS

發售商：	SME
售價：	美版
容量：	CD－ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中

ACT/對應DUAL SHOCK

繼續踏上天誅之路！！

上回提要

因於基秀之亂導致鄉田松之信的生命受到威脅，故力丸應師傅東紫雲齋的命令作出了拯救行動，最後都能順利完成！而小弟在今期會竭盡所能為大家繼續完成餘下的力丸篇和彩女篇的攻略，希望能令大家更容易完成這個遊戲。

The Secret Harbor

力丸打敗了Kamadoma之後，那名被攻擊的村民在臨死前將一幅地圖交給力丸，並請求力丸拯救他的村落。村莊是位於海灣附近，於是力丸便向著這個神秘的海灣進發……

Check point

雖然在這關中敵人的攻擊力是比較強，但因為有很多掩護物的關係，要將他們一一殺掉也不是太困難，然而要注意那些持有步槍的守衛，他們的攻擊力雖不算得很強，但攻擊距離就很遠，若在水中給他們發現就更糟了，小心；小心。另外，地雷亦是不能忽視的，因地雷威力大，而且它的顏色卻與石頭十分相似，一不小心便會被炸中。不，大家亦有方法可以將地雷引爆而不會傷及自己的，第一個方法是利用手裏劍或撒菱這些忍具，其次是走在地雷的附近揮刀，但不要太近，這便能將地雷引爆，使用這些方法便能輕易將地雷擊破。



要旨！！

對一些恃有步槍的守衛要提高警覺
在一艘中國式的船上救出那些村民吧
潛入水中，並給敵人一個驚喜吧



◆這便是地雷的樣子，和石頭是有小許分別的。



◆這便是氧氣瓶的位置。



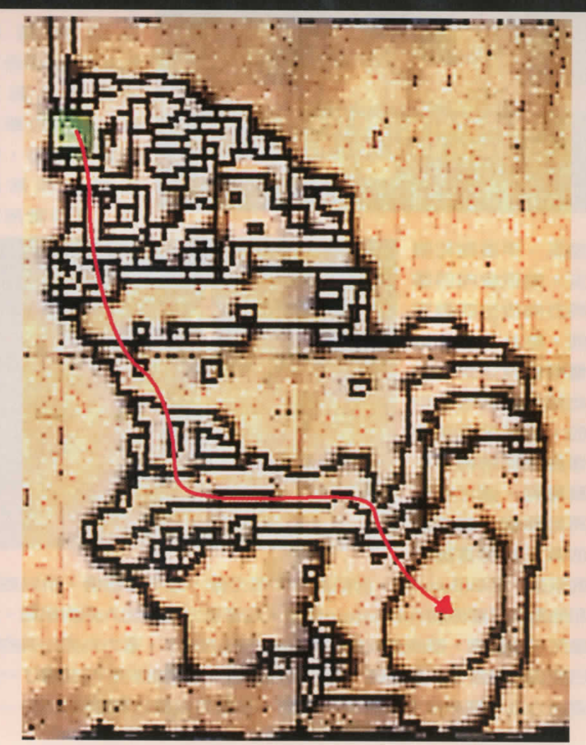
◆只要沿著這條小路便能到達目的地。



◆嘩！大白鯊呀！！

最佳捷徑：

一開始要小心在左手面的敵人，待解決他後便跳到對面的山上。山下會有一個守衛，暗殺他後便可繼續向前行，接著便會到達一個沙灘上，在這裏要非常小心，因地上埋有很多地雷。沿著右手面行會見到條通道，在通道的上面能取得一個氧氣瓶，應利用前翻滾跌落水面，因為若果跳入水中會很容易被敵人發現，接著用前翻滾沿著淺水的小路繼續前進。目的是要避開沙灘上的敵人和海中的大白鯊，最後便會看見一艘船，到達船的下層便算完成，記著在船上的木箱內是能取得神命丹。



BOSS戰法：



當力丸把船內的村民救出後，首領Wang Xiaohai便會出現，他的拳腳功夫十分厲害，若和他打埋身戰會很不利，就算是等他攻擊完後亦未必能成功反擊，故還是多利用忍具吧！其中以煙玉和癲癇玉會比較有效，此外還要帶多一些神命丹以作回復之用。打敗他後，有會一忍者偷襲力丸，原來是龍丸！看來他沒有因上次掉進大海而死去，不過他好像甚麼也記不起，不只力丸、就連自己的名字亦記不起，而且他更投靠了一個名叫〝陽炎座〞的忍者集團，過了不久他便離去了，但究竟是什麼原因導致龍丸失去記憶呢？



The Temple of Dreams

力丸便將龍丸件事向師傅東紫雲齋報告，東紫雲齋就認為這件事可能另有內情，就在此時，鄉田松之信匆忙趕到，原來他的寺廟被一個叫〝陽炎座〞的忍者集團強行奪去了，於是東紫雲齋便命令力丸去調查陽炎座這個習團，並找出所有事情的真相……

Check point

由於地形的關係，故此要完成任務是十分容易的，唯一要留意的地方是跳水方法，盡量不要跳入水中，應多用前滾翻進入水中，這樣才能避免因入水的時候因聲響太大而被敵人發現。在水底時，若想將水上的敵人暗殺，可趁他背向你的時候立即跳上水面並按攻擊鍵，若時間配合得準，是有機會將他暗殺的，善用這一招暗殺術絕對是無往而不利。除此之外，把敵人殺掉後，可嘗試走到他的身旁按R1，這便有機會從他的身上取得忍具。還有，大家可利用今集新增的動作——移動屍體。只要在屍體旁按R1+○便可，以免殺敵後留有任何蛛絲馬跡。另外，這版的BOSS是懂得放毒的，就算是兵仔亦不例外，所以解毒劑是必須的。

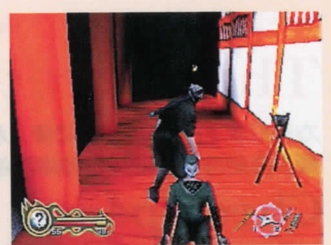
要旨！！

最好的路線就在水底之中
Noh的在位置是在密室之中
小心女忍者的目光

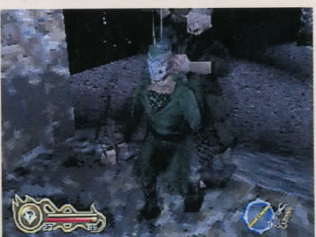

◆游進這裏便能取得吹之矢。


◆通常在一些忍者身上方能取得忍具。


◆在廟內應避免殺人，免得引起其他守衛的注意。


◆移動屍體其實沒有太大用處，但就十分有趣。


◆若中毒但沒有帶備解毒劑便十分糟糕，因為會扣掉很多生命力甚至會導致死亡。

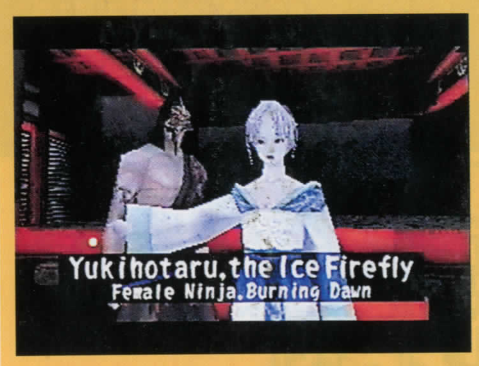

◆這便是今集另一招新增暗殺術，很有型啊！

最佳捷徑：

這版的地形對玩者是十分有利的，這版主要是以游泳為主，所以絕對可以不殺任何敵人便能完成任務。首先玩者向左行，接著跳入水中，倚著左手邊游，游呀……游呀……直至游到一座小廟前，只要細心觀察便可看見在廟的底部是有一個小洞，游進洞內便可取得吹之矢，接著只要一直向前游，到達一座比較大的廟便可完成任務。



BOSS戰法：



在廟內原來有人等待著力丸，這人便是上次和力丸交手的忍者。但是，陽炎座的女忍者Yukihotaru急不及待向挑戰力丸，她的攻擊力不算得太高，但忍具就非常厲害，其中常用的有煙玉、手裏劍和癇癪玉。她更會向四個不同方向放出四個手裏劍，除此之外，她更懂得使吹之矢，中了此招後是有機會中毒的。故筆者建議使用埋身戰和帶備多一些解毒劑，這才有機會將她擊倒。迷之忍者的真正身份是陽炎座的巨頭，名叫Suzaku，因他需要的是力量，並不是感情，所以他更將和他是情侶關係的Yukihotaru殺掉，和希望力丸能加入他的組織。力丸當然不會答應，但他卻沒有和力丸戰鬥便逃去了，當力丸追出去的時他已經逃去無蹤了。在這時，有一隻鴿子飛來(飛鴿傳書？)並帶了一個訊息給力丸，原來忍者之村受到攻擊，於是力丸便立刻趕回去了……



職業「攻」略隊

The Ninja Village Under Attack

力丸趕回忍者之村的時候已經太遲，村內殘破不堪，到處都是死屍，這全都是陽炎座的首領香我美所做的好事。她率領一群忍者向忍者之村進行大屠殺，在實力懸殊之下，村內的人民差不多全數被殺，幸好鄉田松之信和東紫雲齋沒事，力丸的任務當然是要將所有入侵者消滅。

Check point

由於這版的目的是要殺死所有敵人，故此盡量暗殺所有敵人便行，但要注意的是穿著綠色衣服的老伯伯是協助你的。沒錯，是老伯伯，而且全場只有兩個。此外，他們可能是老伯伯的關係，所以戰鬥力真是十分之差，都是靠自己吧！雖然是這樣，但都不要殺害他們啊！廢話少說，入正題吧！筆者認為在這版中順次序殺敵是比較好的，即是將一個區域的敵人全數殺掉後才到另一個區域，這樣是會比較容易將敵人全數殺掉的，而把敵人殺掉後記得按R1拿取他們的忍具，在這版中可以取得的忍具是地雷，攻擊力不錯的，記得取啊！

要旨！！

陽炎座正在攻擊你的村落

不要錯誤地殺害你的伙伴

不需要對你的敵人有半點憐惜之心



◆綠色的老伯伯是協助我們的，看看他的攻擊，是不是很凌厲呢……

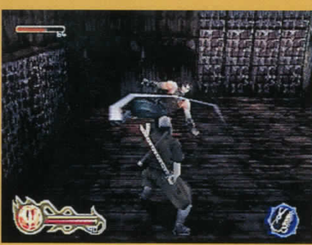


◆在這裏便能取得地雷。

BOSS戰法：

當力丸回去找東紫雲齋的時候，聽到一聲慘叫聲，入屋一看，發現鄉田松之信暈在地上，東紫雲齋被殺，這全都是龍丸的所為，力丸十分忿怒，並決定要將他殺死。龍丸的攻擊力也不是太強，他的攻擊模式主要有三種，分別是用拳腳攻擊，用刀和用忍具。他常用的忍具是手裏劍，所以不足為懼，要留意的只是他的拳腳攻擊，他攻擊完後便會露出空隙，這便是反擊的機會，他的HP被扣去一半後便會進入劇情。力丸和龍丸經過一輪激戰後，最終的勝利者是力丸，但他始終無法下手殺龍丸，就因為力丸的仁慈而導致被龍丸成功偷襲，左眼更嚴重受傷，力丸最後只好眼白白看著龍丸和香我美離去……







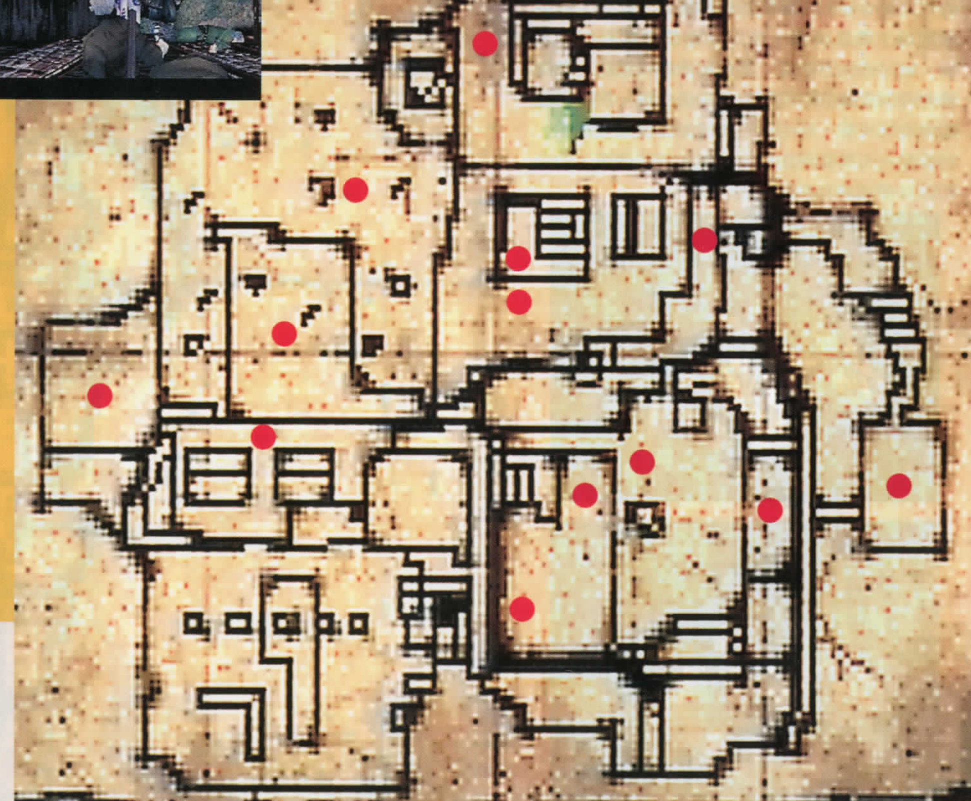






最佳捷徑：

由於這版目的有別於其他，所以筆者只能教大家最快將所有敵人全滅的方法，玩者一開始的位置是在東紫雲齋的屋前，首先解決屋後的一名守衛，然後，跳到對面的屋上把守衛殺掉。在屋前和屋旁的瀑布分別有兩個忍者，待解決他們後便到左面的空地，這裏可找到兩名敵人，接著到空地旁的練習場可找到另一名守衛，暗殺他們後再向前行便會到達有兩間屋的地方，在這裏殺掉一個敵人後可繼續向前行，沿途會看見一間小屋並會發現在這裏會有一名女忍者把守，接著到達一座瞭望台，在瞭望台上和前面分別會有一個守衛，將他們殺掉後便可進入左面的竹林，在竹林的入口處和竹林內都可找到守衛。看看地圖，現在只有左下角是未曾到過的，只要在那裏殺掉兩個爪仔和拿取忍具地雷後算完成任務。



In Pursuit of Tatsumaru

松之信清醒後便返回自己的城堡，因他恐怕陽炎座會襲擊他，力丸因師傅東紫雲齋的死而感到非常忿怒，和彩女會合後，便透過忍犬Semimaru的嗅覺，追蹤龍丸的位置，最後他們來到一個竹林前……

Check point

由於這關有很多竹作為掩護，所以要暗殺敵人真是易如反掌，大家不要問：「竹與竹之間是有隙縫的，那又怎能作掩護呢？」這個想法是錯的，其實基本上你可當它是一塊木板，這樣敵人便不能從隙縫中看見你，這反而有助玩者觀察敵人的位置。這版因地形比較廣闊的關係，善用L1觀察周圍的環境亦是必須的。此外，在地上是裝有很多地雷的，但利用筆者之前所說的方法便可逐一將它擊破。

要旨！！

行動不要太快，因竹林會令你很難看見敵人的位置

跟著龍丸留下的痕跡便可到達竹林的中心

在痕跡的背後會有一些東西等待著你



◆利用竹的空隙觀察敵是十分安全的！



◆在地雷附近揮刀便可把它引爆。



◆ 跳過這條小溪再向前走便可找到通道的位置。



◆ 只要向前行便可到達竹林的最深處。



◆ 在一些地形比較崎嶇的地方，應盡量用L1來觀察敵人的位置。

最佳捷徑：

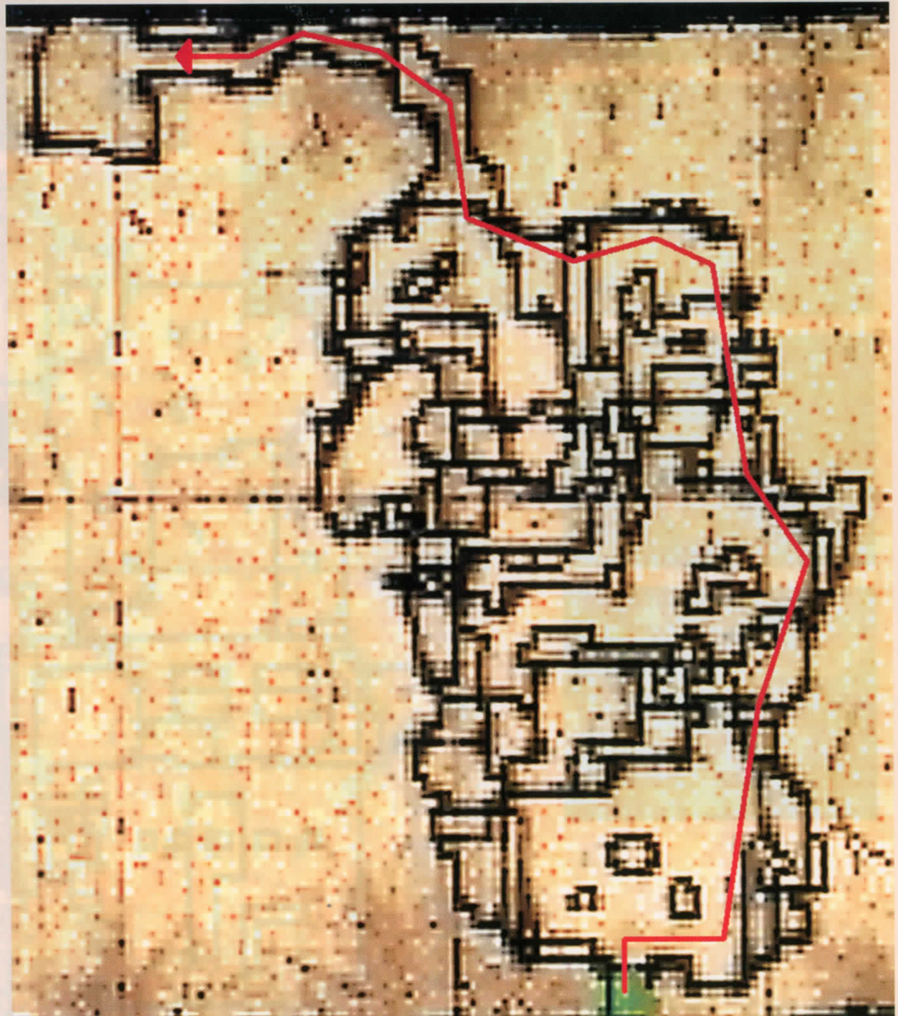
一開始時應立即倚著右手面走，沿著右面向前走，會遇上很多敵人，逐一將他們暗殺後繼續向前走。不要走得太快，以免誤踏地雷，之後應該會看到一條小溪，跳過小溪後繼續倚著右手面走，在途中解決兩名女忍者後便會看見右面一條通道，這條通道的特徵是在入口前是有一個警號裝置，進入後只要一直向前走便可到達目的地。

BOSS 戰法：

當力丸等人到達竹林盡頭的時候，有隻一白老虎和朱儒擋著去路，那名朱儒叫Byakko，他當然又是陽炎座的成員啦！不要以為他是個朱儒便能掉以輕心，他的攻擊力是很強的，而他拿著的竹又能令他的攻擊範圍變得更遠。此外，他更會用煙玉擾亂玩者，所以他是個很難對付的人物。對付他的方法是：首先和他保持距離，然後當他向你攻擊的時候便立刻向後小跳，然後再立即用突刺反擊，利用這方法便能很快將他擊倒，若能配合忍具便更加事半功倍。打敗他後，力丸和彩女便繼續追蹤龍丸的下落。







The Kansen Caverns



龍丸在沿路的途中留下了一些記號，力丸和彩女追蹤致一個洞穴前，而Semimaru亦感覺到龍丸就在洞穴內，於是他們便立即進入洞穴……

Check point

由於是這關的敵人非常難纏，所以應盡量避免被敵人發現。要看清楚前面的路才前進，這是十分重要的，因有不少的陷阱都是在比較隱蔽的地方，若行動太快，便很容易會被陷阱擊中，還有在這關中有十分多的警號裝置，若小心碰上便會給守衛發現，所以要非常小心。若能注意到這幾點，相信要完成這版便不是什麼難事。

要旨！！

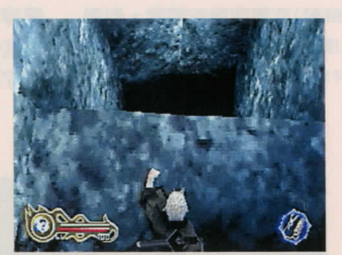
龍丸留下的痕跡並指引你進入洞內

這個洞穴是被一些蛛網形的圍牆保護著

從洞穴的最深處便可發現陽炎座的某東西



◆要從這裏向上望才會發覺這條通道。



◆小心！不要以為下面是有路，若不小心掉下去是會死去的。

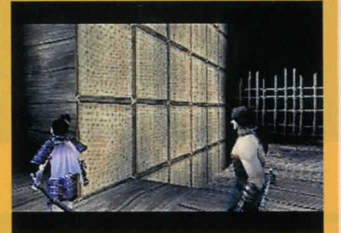


◆不要靠近這度牆，會有箭飛出來的。



◆在這個地方一定要非常小心，若不小心碰到其中一個地雷便會被連環炸。

BOSS戰法：



力丸和彩女到達洞穴的最深處後，看到一艘非常大的戰船。這艘船是陽炎座最強的武器。香我美的目的是要創造一個新的世界，可以阻止她的，相信就只有鄉田家（Gohda）和戶田家（Toda），但可惜他們是敵對的關係，而Toda Yoshisada早已被香我美殺掉。現在只剩餘鄉田家，所以香我美便準備利用這艘戰船向鄉田松之信的城堡進行攻擊，彩女得知後便潛入戰船內，而力丸則回去協助松之信。

最佳捷徑：

首先向前行，然後轉右並跳入水中，之後轉左離開水面再一直向前走。來到盡頭時向上望便會見到一個條通道，用鉤繩飛上去，劈開這裏的木箱能取得神命丹。走到盡頭時轉右便會進入另一條通道，在這裏要小心牆上的機關。之後一直倚著左面走便會到達一個有很多地雷的地方，只要小心一點便能避開。繼續沿路向前走會到達一處同時有兩個守衛守著的地方，在這裏千萬不要靠著左手面行，因在牆上裝有機關，若太近的話便會有一支長槍飛出來。再向前走便可取得失明之粉末。最後只要沿著右面走便可到達目的地。

◆這度牆同樣不要接近，今次飛出來的是長槍。

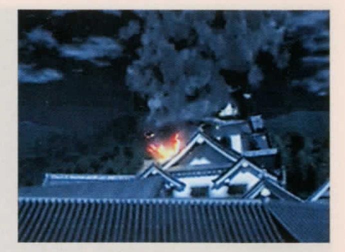
◆在這裏能取得失明之粉末。

◆只要穿過這裏便完成任務。

ACT III幽玄SOLITUDE The Sea Battle(上)

因力丸恐怕陽炎座會立即向松之信的城堡攻擊，於是便馬不停蹄地趕回松之信的城堡。而松之信就召集了城中的重臣商議如何抗敵。就在這時，城堡產生激烈的振動，原來陽炎座的Fire Demon已經開始發動攻擊，而松之信亦做好戰鬥的準備。但力丸為了保衛松之信的城堡，便決定潛入敵船之中……





Check point

雖然這是最後的一版，但是卻一點難度也沒有，由於這關是以海為主，所以游泳到達目的地是最快捷的方法。此外，帶備多一些氧氣瓶、善用暗殺術(在水中跳上地面並把敵人暗殺)亦是取勝的關鍵。但要小心弓箭手的攻擊，他們攻擊力強，更會放出一些有火的箭，被擊中便會引起很多敵人的注意。幸好若真的出現這情況可立刻潛進水底迴避，假如沒有氧氣時可施展水遁之術(按R1)，這既能吸到氧氣而又不會被敵人發現。

要旨！！

不要攻擊松之信的士兵，他們的特徵是穿著藍色的衣服

一些惜日的敵人在第二艘船上等待你為了替師傅報仇，把陽炎座消滅吧


◆善用暗殺術是這關必須的。

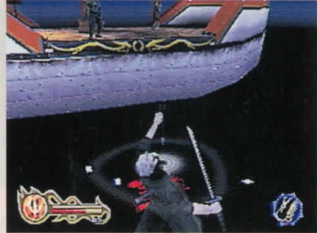


◆穿著藍色凱甲的弓箭手是會協助我們的。

最佳捷徑：

首先向前走，然後轉右，走了一段路程後便跳入水中，游到對面的小船後會看見一個守衛，不要攻擊他，因他是松之信的士兵。之後繼續利用大跳躍跳到對面的小船上，把敵人暗殺後向右上方望便會見到一艘比較大的船，利用鉤繩飛上去，解決船上的兩個守衛後便可打破其中一個木箱並取得神命丹。接著跳回小船上，這時玩者只要跳入水中，並一直依著小船的方向向前游便可看到一艘很大的船，上船後再走到船頭後便算完成任務。


◆真是感動，原來他們是懂得游泳的。

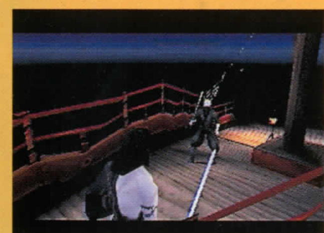

◆若在水面上給弓箭手發現了便會十分麻煩。


◆ 這便是被火之箭擊中的後果。


◆ 善用水遁之術便可減少很多麻煩。

BOSS戰法：

在船上等待力丸的人原來是Suzaku，他的攻擊模式和以往都是一樣，並沒有任何改變，攻擊力也多大增加，除了能源比較多外則沒有任何特別之處。對付他最好的方法是和他打埋身戰，擋了他的攻擊後便可立刻反擊，利用癇癪玉攻擊他會收到不錯的效果。若距離遠了，他便會用煙玉和飛裏劍攻擊玩者。力丸將Suzaku殺掉後便到達Fire Demon上……




The Sea Battle（下）

終於來到最後的決戰，把Suzaku擊倒後便可進入陽炎座的敵船Fire Demon中，在這裏的目的非常簡單，就是要令力丸到達對面的甲板上。由於這關主要是交待劇情，所以要玩的都是很少。

Check point

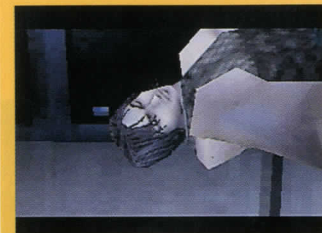
在這艘船上有十分多敵人，當引起一個守衛的注意便會令一群敵人走過來，若被圍毆便立即跳到屋頂上。除此之外，在船上亦有很多隱藏的小路，敵人經常會躲藏在裏面，所以要經常留意氣配。而在沿途若看見一些木箱時應盡量打破它們，因在木箱內可能藏有神命丹。另外，在船的邊緣時要特別小心，不要以為有圍欄便很安全，不小心便會掉下去，之後你便可玩多一次上篇了。



◆在這個女忍者前還有一個守衛，故暗殺她時要特別小心。

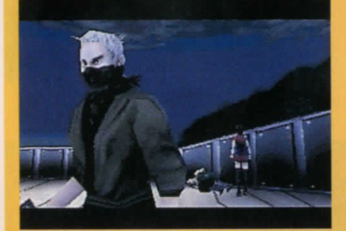


◆從這裏飛上去便可取得另一神命丹。

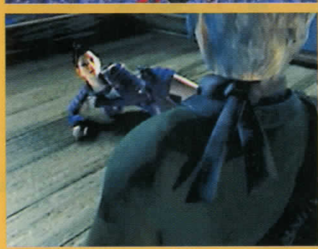


BOSS戰法：

到達甲板後，看見龍丸倒在地上，而在他身旁的正是彩女。看來彩女已把龍丸殺死，於是龍丸的配劍便由力丸保存，接著真的來到了最後之戰，對手當然是陽炎座的首領香我美。她首先會用一把短劍與力丸較量，這把短劍除了攻擊力弱外，攻擊距離亦很短，所以只要用小前衝(○＋方向鍵)便能輕易避開。接著便立即用突刺作反擊，把她的能源扣至一半後她便會拔出一把長刀，這把刀的攻擊力超強，這時她亦會使用忍具，所以變得更加難對付，唯有帶多一些神命丹和她進行持久戰，最後力丸成功將香我美殺死。隨著首領的死亡，陽炎座隨即解散了，而 Fire Demon亦被擊沉。力丸和彩女便決定繼續追隨名君松之信，繼續斬殺那些無恥之徒！！





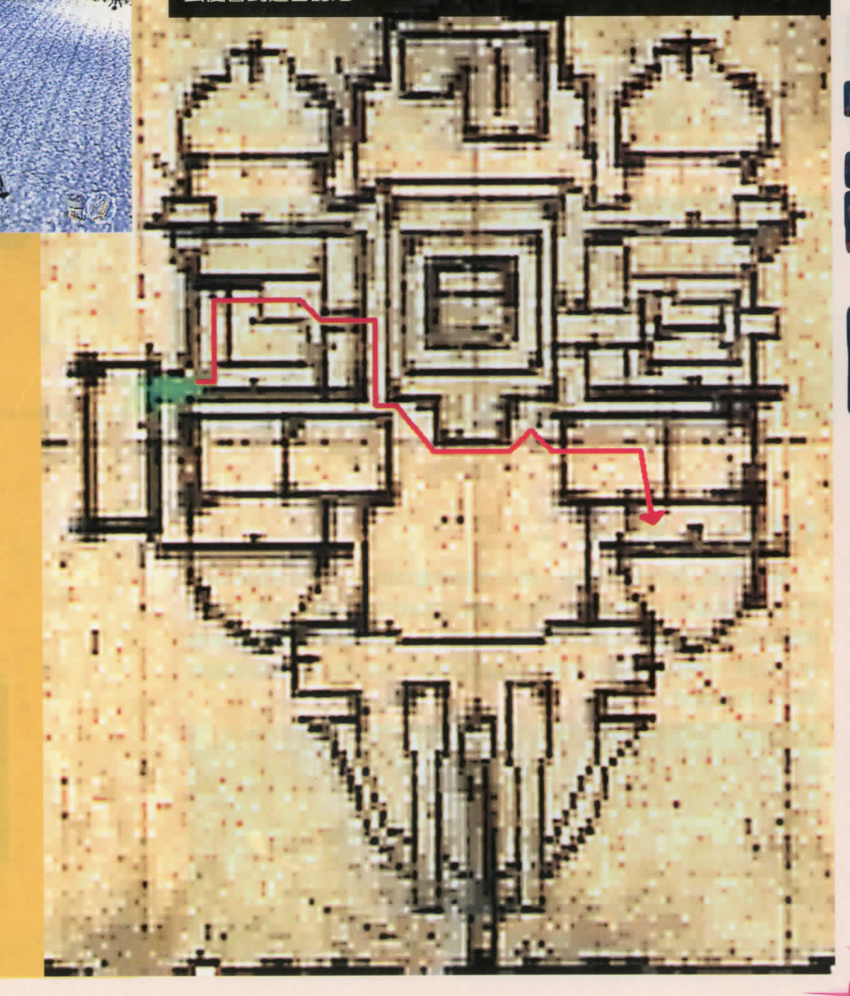






最佳捷徑：

一開始便將眼前的木箱打破，這便可取得神命丹。接著轉身並向著右手面走，便會來到有一女忍者把守的地方，解決她後使用鉤繩飛上左面，上到去後一直向上前進，便會來到有一支大砲的地方，在這裏的木箱中亦可取得神命丹。之後，返回女忍者把守的地方，穿過通道後倚著左手面走，一直走便會看見一條樓梯，上去後便向右手面跳下去便會到達目的地。



彩女篇

由於彩女篇Part.1(The Training Course)的內容與力丸是完全一樣的，故不再詳述了，若有任何問題可參考上期遊戲誌的力丸篇。

預章Part.2(The Mountain Bandits)

完成測試後，彩女的實力得到了師傅的認同，而身為真正忍者後的她便需要完成第一個任務，任務的內容是要拯救一條被山賊強佔了的村落，她要救出村內的村民並要將這群山賊趕出村外。

Check point

其實這關跟力丸篇的第一關是大致相同的，不同的只是時間轉為晚上、敵人的位置和目的地改為右上方，還有就是忍具——解毒劑的位置改變了。而其他要注意的地方和力丸篇可為完全一樣，例如一些警號裝置和一些陷阱等。彩女和力丸的攻擊模式亦有些微分別，彩女的攻擊是以速度為主，攻擊力就比較弱；而力丸就剛好相反，若能熟習兩人的特點對殺敵是有很大的幫助。另外，當大家遇上一些持有長槍的守衛是不是感到十分煩惱呢？因他們的攻擊距離長，往往未埋到身已被擊中。其實要對付這些持有長槍的守衛應善用月面宙返(↓↑+X)，既能避開他的攻擊又能跳到他的背後，之後便可作出攻擊，真是一舉兩得，大家不妨試試。

要旨！！

不要令無辜的人流血
你的任務是要將山賊趕出村外
要在山賊首領找到你之前把他找出來

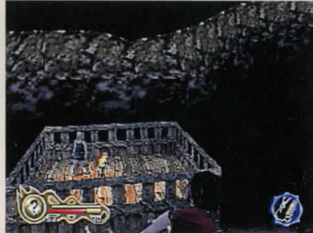

◆打破這個木箱便能取得神命丹。


◆留意彩女篇取得忍具的位置是和力丸篇是會有所不同的。

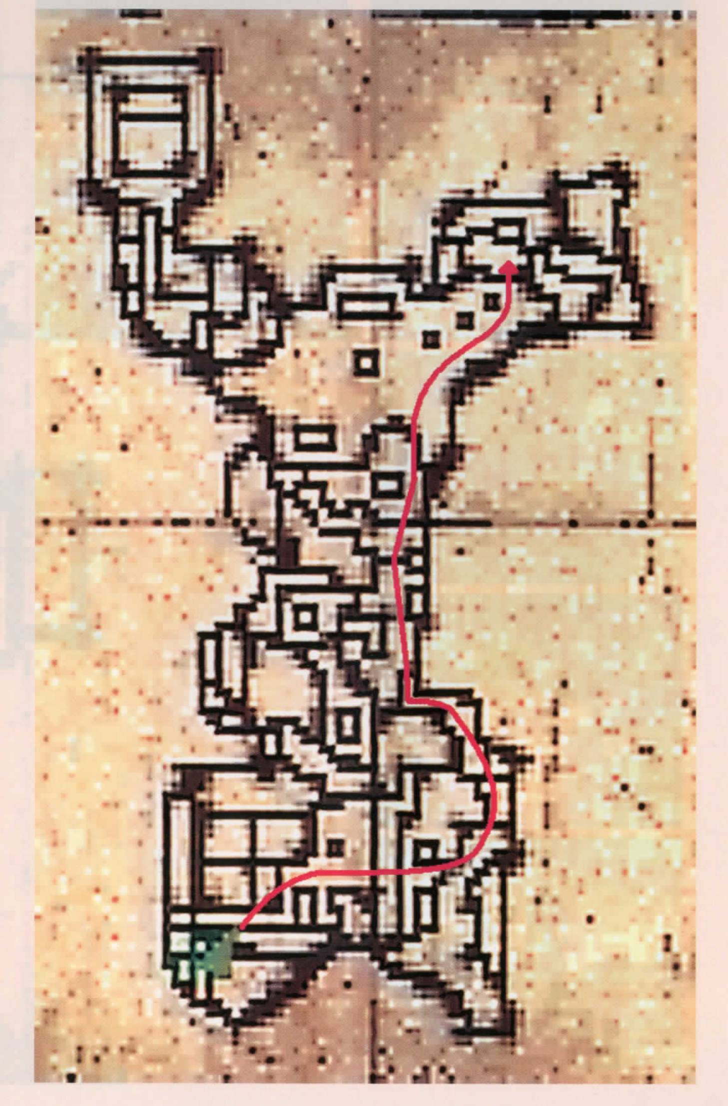

◆不要像筆者一樣，見到村民便將他斬殺。


◆小心，若碰到火把是會受傷的。


◆若被這些持長槍的守衛纏住便會很麻煩。



◆利用樹木觀察敵人是很安全。



最佳捷徑：

一開始只要倚著右邊走，便能避開較多的守衛，看見一些平民百姓不要加害他們，盡量不要被他們發現，以免引起守衛的注意。沿途能在木箱中取得神命丹，而解毒劑的位置就在一間屋中，若一直沿著右邊走便能看見。最後只要小心解決山上的守衛和避開機關便能到達右上方的目的地。

BOSS戰法：

彩女到達山賊首領的屋後，終於找到她要找的人，一個名叫Boron的人，亦是這群山賊的首領。他的攻擊方法就只有一種，就是不停地揮動他的石鎚攻擊，攻擊力雖然是非常驚人，但攻擊完後的硬直時間亦十分長，待他攻擊完後所露出的硬直時間，並以彩女快速的連續攻擊作為見面禮吧！




ACTI紅蓮 THE RED LOTUS Lady Kei in Danger



在武田家的社會當中，直系繼承是非常普遍，無數的戰爭是由繼承問題已產生出來，而鄉田家亦不例外，鄉田家家督一位便由鄉田松之信(Gohda Matsunoshin)繼承，但這就引起其叔父基秀的不滿……他作出叛亂，意圖奪取家督一位。從此，鄉田家便一分為二，因事態發展日益嚴重，所以鄉田家的家老便希望東忍流能阻止鄉田基秀(Gohda Motohide)的陰謀。基秀得知後更有所行動，他向松之信的城堡作出攻擊，東紫雲齋得知後便召集力丸、龍丸和彩女，希望憑著他們三人之力救出松之信。當他們到達後，發覺松之信的城堡差不多被基秀的士兵攻陷，彩女和力丸兵分兩路，力丸去救松之信，而彩女便負責拯救松之信的妻子和女兒。

Check point

玩這一關不是想像般困難，不要因地形複雜了而感到懊惱。其實要走的路就只有一條，在這版中亦會有協助我方的武士出現，他們是穿著藍色的衣服，不要誤殺他們啊！

要旨！！

松之信的夫人和女兒被困在城堡內
你的任務是找出她的位置並要令她們安全
只有基秀的士兵才會穿著鎧甲



◆打破木箱後便可得到神命丹。



◆從這裏便可用鉤繩跳上屋頂。

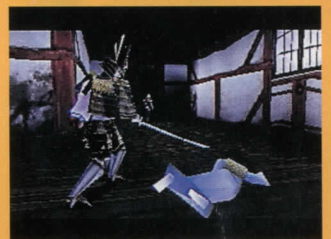


◆忍具癎癪玉的位置。



◆全都不需進入，只要倚著左面走便行。

BOSS戰法：



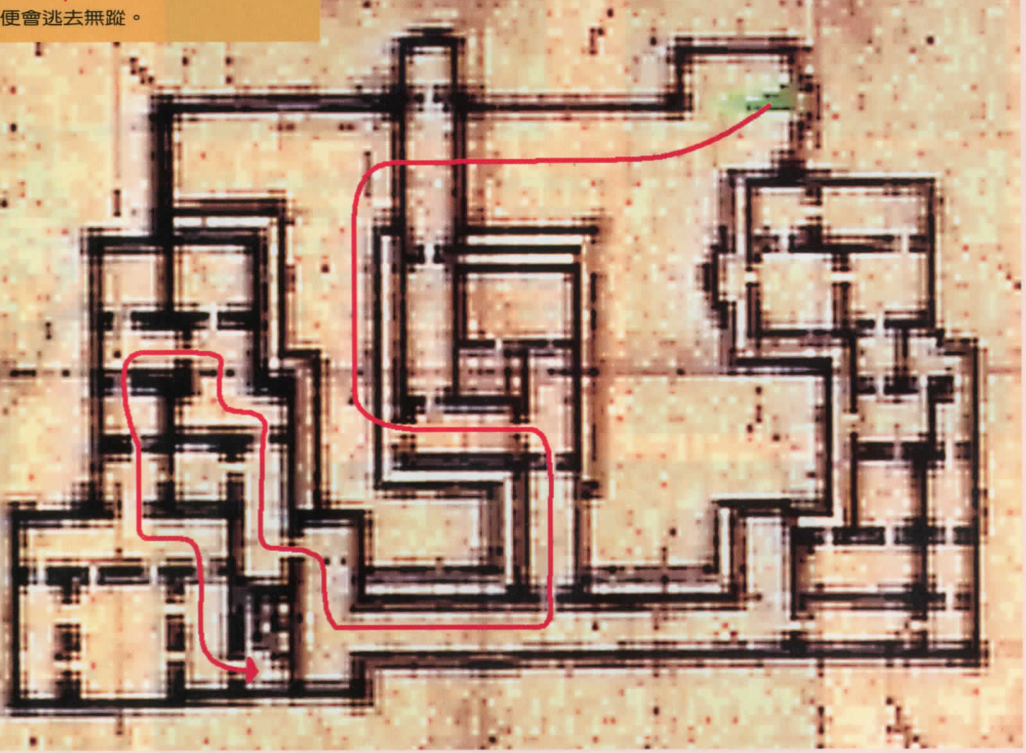




彩女始終也趕不及救松之信的妻子Kei，她被鄉田基秀殺死，而基秀更將公主菊姬擄走。正當彩女向他攻擊的時候，有名自稱是忍者的肥佬突然出然並阻擋著彩女的去路，而基秀便趁機逃走了，而彩女和那名肥佬的大戰便一觸即發。這個肥佬的攻擊模式有點像第一版的大佬，都是屬於力量型的人物，擋完他的攻擊後便還擊。他的體力被扣去一半後便會逃去無蹤。

最佳捷徑：

首先進入左手面的房間中，避開民女的耳目後轉左，在這裏打破木箱後便可取得神命丹。接著回起點處再向前走，到盡頭時利用鉤繩跳到屋頂上，走到對面並解決下面的守衛後，便可向著左方的盡頭進發。在盡頭處是可取得忍具癎癪玉的，但要小心別要被另一民女發現。這時便可利用唯一的入口進入房間中，解決沿路的兩個守衛後再向前走便可達一條分岐路，選右手面吧！沿路向前走便會到達一處有三個房間地方，全部也不需進入，只要向左手面走便行。但要非常小心這裏的機關，若在這裏跑過是會發出很大的聲音，故此要使用翻滾的方法才能順利通過，將盡頭的門劈開再向上行便可達目的地。





To Save a Princess

彩女因無法救回Kei而十分自責，所以她便立刻追蹤基秀並希望救回菊姬，最後來到Toda Yoshisada的營地。這時，基秀便把菊姬帶到Toda的營地中，但是Toda卻把基秀殺死。在彩女準備潛入Toda的營地時卻初會香我美，但幸好她沒有戰鬥之意，最終她亦離去了，但到底菊姬的命運會怎樣呢？而彩女又能否救回菊姬呢？

Check point

這是比較難玩的一關，若給敵人發現後他便會立即吹哨子，那麼便會立即Game Over，就算是成功暗殺了他，但在臨死前他亦有機會吹哨子，所以要非常小心。盡量避免殺人是最好的方法，此外，絕對要小心在地上的警告裝置，若弄響它會很容易引起敵人的注意。幸好彩女篇在地形上是有好的處，因彩女身在最高處，這樣便有助觀察敵人的位置。而在這版中可取得的忍具是吹之矢。

要旨！！

菊姬是被困在一間小屋之中
如果你被守衛發覺，便不能拯救公主
傾盆大雨是會令能見度降低的


◆在這關中，警號裝置變得極之危險，若不小心碰上便很容易玩完。


◆忍具——吹之矢。


◆暗殺敵人一定要非常準確，若他死唔斷氣便會非常麻煩。


◆可借助圍欄來接近敵人。


◆菊姬便是被困在這間屋內。

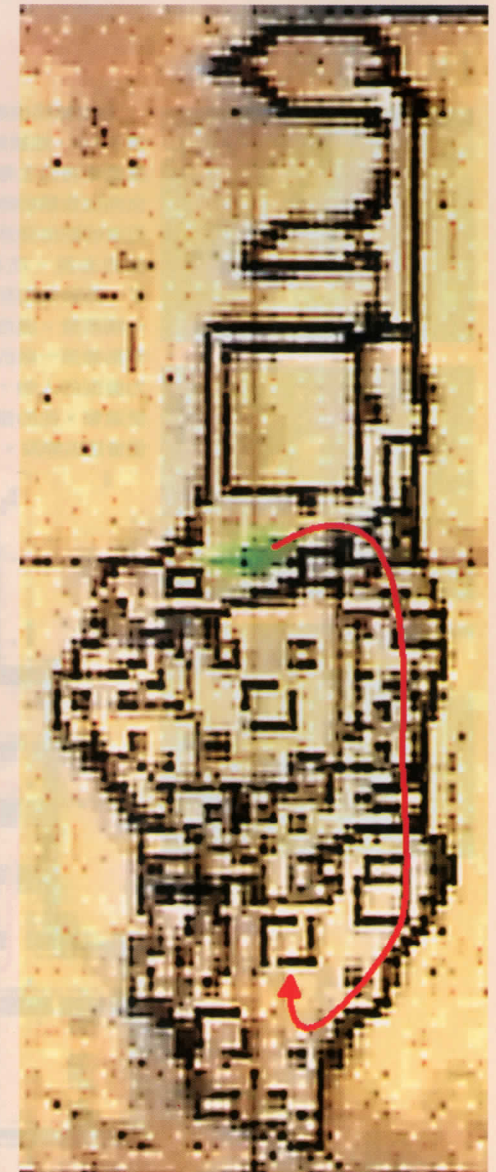
BOSS戰法：







在這關中是不需與任何頭目對決的。彩女成功地將公主救出，更在回程的途中遇到力丸，而在他們前面正有兩人在懸崖邊決鬥，原來是龍丸和香我美，但在兩人決鬥的時候因懸崖塌下而一同掉進海中，龍丸會不會就此死去呢？



最佳捷徑：

遊戲一開始便要向前走，接著倚著左手面行，行動不要太快，以免弄響警告裝置而被敵人發現。一直向前走便可取得忍具吹之矢，繼續向行便會看到下面有一間屋，不要以為菊姬會困在這間屋內，當然不會這麼快便到達啦！跳下去，在這裏應利用翻滾前進，因在對面是有一守衛在監視著，若用翻滾便可利用圍欄作為掩護物從而接近守衛。解決他後便會到達一個安有有很多木頭的地方，在這裏轉右一直走便可到達困著菊姬的屋中。



ACT II 流砂THE SHIFTING SANDS Kubon Island

基秀的內亂後的三個月，因在基秀內亂時被火燒毀的鄉田城正在修補當中，另一方面，鄉田松之信在基秀內亂時所受的傷亦逐漸康復。而松之信近日得知在南方有一荒涼小島被一群不知明的人強佔了，便命令彩女去調查清楚。

Check point

這一關的地形只可用錯綜複雜來形容，地上的路再加上在海內亦有小路可供穿插，這足以令玩者卻步。不要被這複雜的地形嚇窒，筆者則建議盡量不要行水路，因為跳上水面時所發出的聲音是很容易被守衛發現的。話雖如此，但在這關經常要陸路和水路互相交替，所以要十分小心。在一些距離比較遠的小山是可以嘗試利用鉤繩飛過去的，而且善用大跳躍亦對這關很有幫助，在這關可取得的忍具是氧氣瓶。

要旨！！

小心一些持有步槍的守衛
身為忍者就算情況是如何惡劣都不會被發現的
找一條小路便可到達島的內部


◆這處地方其實可以用鉤繩飛上去的。


◆在這關是要經常利用斜路來進入水中。


◆若在淺水的地方行走是非常緩慢的，故可用翻滾，這樣便能加快速度。

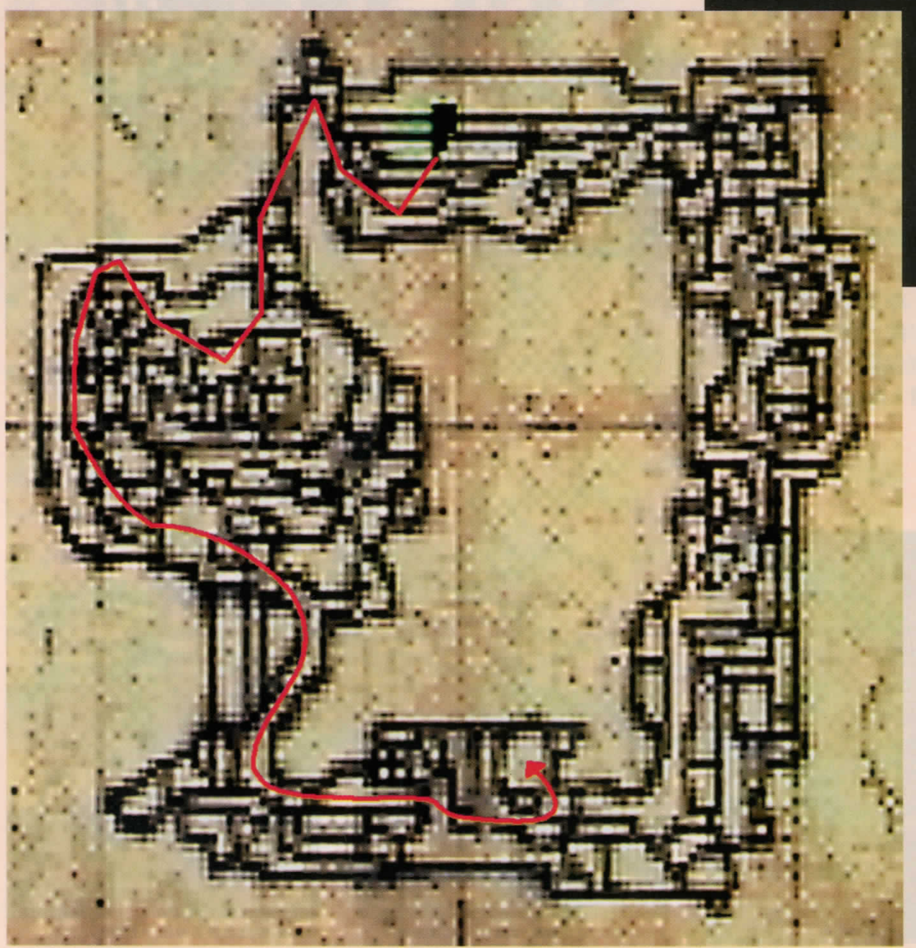

◆在這裏可以取得氧氣瓶。

最佳捷徑：

一開始向左走，目的是要取得神命丹，小心被守衛發現，他們的位置通常是在小山上，用L1找他們出來吧！一直向前走便會見到一個小湖，跳到對面並把守衛殺掉後繼續向前走便可見到一條通道，而在左上角有一木箱，只要把它打破後便可取得神命丹。之後便可返回起點處，若不取神命丹便可直接由起點處向右方走，在這裏要非常小心，若給守衛發現了會很麻煩。來到盡頭時向上望便發覺可利用鉤繩飛上去，不要在石頭的下方跳下，因這樣會很容易被石頭擊中(機關)。之後沿著斜路下水，走斜路下水的好處是不會發出任何聲響。之後便用鉤繩飛到對面，再用大跳躍向前跳，只要走一段淺水路後便可到達對面小島，若用翻滾是會加快在淺水行走的速度，解決小島上的守衛後可取得氧氣瓶，繼續向前走，再穿過數過小島後，便會到達一片陸地上。沿著右手面走會看見前後有兩條通道，選第二條。進入後沿著左手面走，走到盡頭時跳入水中，只要游到對面再向左行便可完成任務。

BOSS戰法：

這版亦是不需要與BOSS決戰，接著便會立即進入下一版。




◆對一些持有步槍的守衛要十分小心，因他們的攻擊距離非常遠。


◆不是這個入口，再向前走便會看見一條通道，那條通道才能令你到達目的地。

The Island Fort

當彩女到達島的內部時，發覺這裏的村民全都被監禁著，有的更被迫成為這群惡人的奴隸，於是彩女便設法拯救這些被困的村民。

Check point

雖然這版是接著Kubon Island，但地形就比較簡單，所以難度亦較低，只要小心一點便能輕易過關。

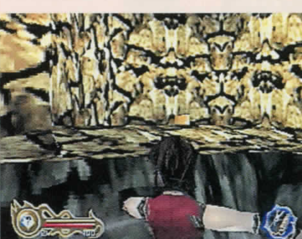
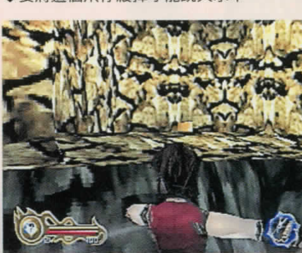
要旨！！

村民被困在島的其中一個的地方
釋放那些被監禁的村民
狠狠地懲罰這一群惡人

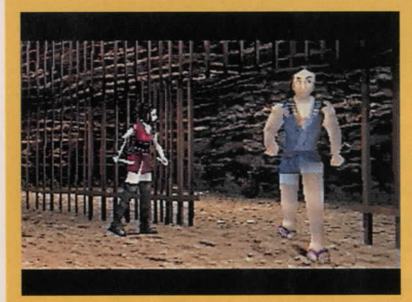

◆在船頭可用鉤繩飛到對面的山上。


◆要將這個爪仔殺掉才能跳入水中。


◆在這裏細心觀察便可看一條通道，到底入面會有什麼呢？



◆原來裏面隱藏著忍具麻痺團子。

BOSS戰法：




彩女成功將所有村民救出後，首領Wang Dahai便會出現。他的攻擊力都不是太強，常用的忍具就只有煙玉。而他的攻擊方法就只有一種，就是不停用大刀向玩者攻擊，待他攻擊完後便可反擊。斬殺他後，上次和彩女交手的肥佬會再次出現，他叫Genbu，是陽炎座的成員。為了証明自已是真正忍者，便在彩女面前表演忍術，可惜他學藝未精，最後只好離開。

最佳捷徑：

首先解決在船前的守衛，接著走進左手面的船中，避開船內守衛的耳目後可走到船頭。在船頭可用鉤繩飛到對面的山上，利用這個方法便可更快和更安全到達山上，穿過山上的通道後便倚著左手面走。一直走到盡頭，這時向下望便會看到一些小湖，跳下去並繼續向倚著左面走，走了不久便會看到一個守衛在你的右面。朝著他的方向走去，暗殺他後繼續向前走，接著會來到一處比較深水的地方，內裏更有一條通道，進入後轉右便可取得忍具麻痺團子。之後再向前游便會發覺這裏原來是井的底部，用鉤繩飛回井上，利用樓梯往上走便會去到一個很多房屋的地方。用鉤繩飛上房屋背後的山上，接著只要一直沿著左面走便可到達目的地，而在沿途有很多鐵牢，內裏更有不少刑具，相信有不少村民曾經被困在裏面。

◆村民被困在這些籠內，最後被折磨到剩餘副骨？

◆用鉤繩飛上去可省回不少時間。

The Quarantine Village

這天松之信把彩女召來，因他得知陽炎座向這條村落進行攻擊。而這條村的村民全都被病毒感染，由於病毒迅速蔓延，松之信又不能將他們殺死，所以只好建造這條村隔離染有病毒之村民。而彩女今次的任務就是保護村民的安全。

Check point

在這條村中的敵人並不強，大多是一些普通的忍者，所以不難應付。而這關要走的路亦不算多，所以十分易玩，唯一要注意的是不要攻擊村民，就算是一刀都不能。因他們可能是染有病毒的關係，所以瘦得可憐，就算是一刀都足以致命。

要旨！！

陽炎座正在攻擊這條村
只有你才能制止這場大屠殺
他們三個的行動十分一致，故此要特別小心


◆雖然這些村民是比較「樣衰」，但都不要殺害他！

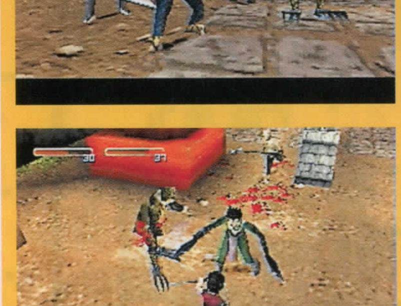

◆這裏可取得煙玉和神命丹。


◆難道他們是孖生兄弟？


◆只要去到這裏，便代表了你已經到達目的地。

BOSS戰法：

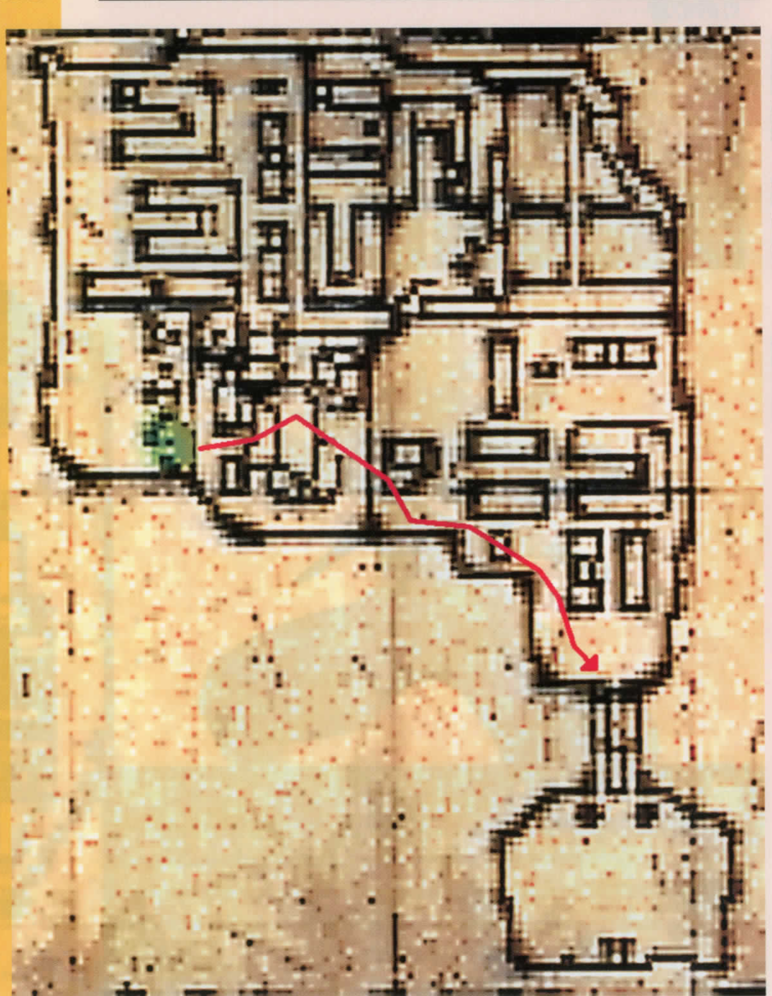




彩女在神社前看見一對男女，原來是龍丸和香我美，看來龍丸並沒有在上次的戰鬥中死去。但奇怪的是，他竟然記不起自己是東忍流的忍者，就連彩女也記不起。不久後他便離去了，正當彩女追出去的時候，有三隻怪物跳了出來，他們分別是蛞蝓怪、青蛙怪和蛇怪。他們是這版的頭目，看來今次要一對三了，但不要害怕，他們三人的攻擊力比想像中低，而他們三個更是朱儒。正所謂人多手腳亂，他們往往會擊中自己人，若真的被迫致喘不過氣的話可跳上石像上，他們是不能打中你的，鬆容擊倒他們後，有一鴿子飛來告知彩女忍者之村被陽炎座攻擊……

最佳捷徑：

一開始時向左下方望便會看到一個溫泉，沿著溫泉向前走便可看見一間屋，解決屋上的守衛，在這間屋的左面會有一條斜路。在斜路上面會有另一間屋，用鉤繩飛上去，走到對面後向下望便會看見一個木箱和一個小盒，這便是神命丹和忍具煙玉。取得後便沿路返回溫泉處，接著只要沿著溫泉右手面的圍欄一直向前走便會到達一間神社前，即是目的地。



Cherry Tree Hill

彩女回到忍者之村時只見村內一片頹垣敗瓦，不少村民被殺死，於是彩女便回去找東紫雲齋。來到東紫雲齋的屋前便看到香我美和龍丸匆忙地從屋中逃走出來，望入屋中，只見力丸抱著已死的師傅。於是彩女便立刻從龍丸逃走的方向追去，最後便來到這座山上，她只希望知道師傅的死是否和龍丸有關。

Check point

這一版的地形對玩者有利亦有弊。為甚麼筆者這樣說，因為山岡和樹木的數目較多是會令玩者有更多的掩護物，這是好的；由於山路崎嶇，這反而會令到玩者暗殺敵人變得比較困難。因在斜路中，玩者是不能用暗殺術暗殺敵人的，還是用刀斬殺他們來得實際。除此之外，山路崎嶇亦會令玩者看不清楚敵人的位置，用忍具就更加要小心，最好在平地時才使用，以免誤傷自己。另外，這關會有狼的出現，要絕對小心，因牠們的嗅覺非常敏銳。

要旨！！

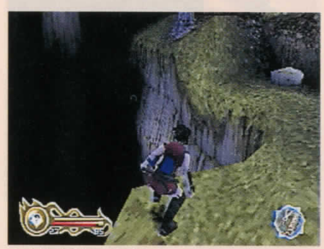
朝著一顆大的櫻花樹進發
利用樹木和山岡對你是有好處的
要有耐性，因你要面對很多的敵人



◆因這關的地形比較崎嶇，所以要經常用L1來觀看四周的環境。



◆在這版中狼先生便會登場，牠的警覺性極高，速度又快，所以都很難應付。



◆在懸崖邊要特別小心，盡量要遠離，若被敵人發現了便會很麻煩，因可能會在戰鬥中不小心而掉下去。



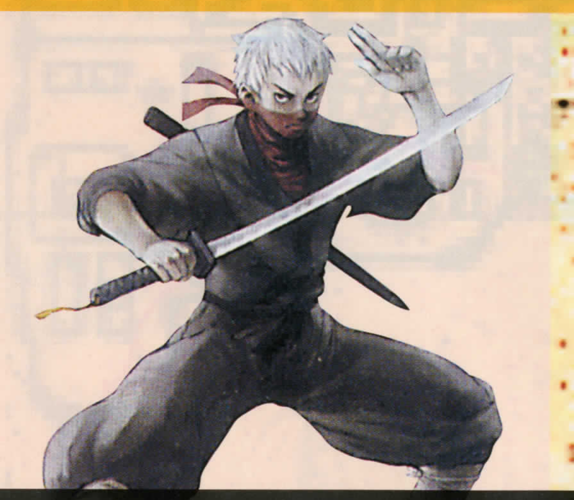
◆當看到龍丸和香我美在一顆大樹下，即是你已到達目的地。

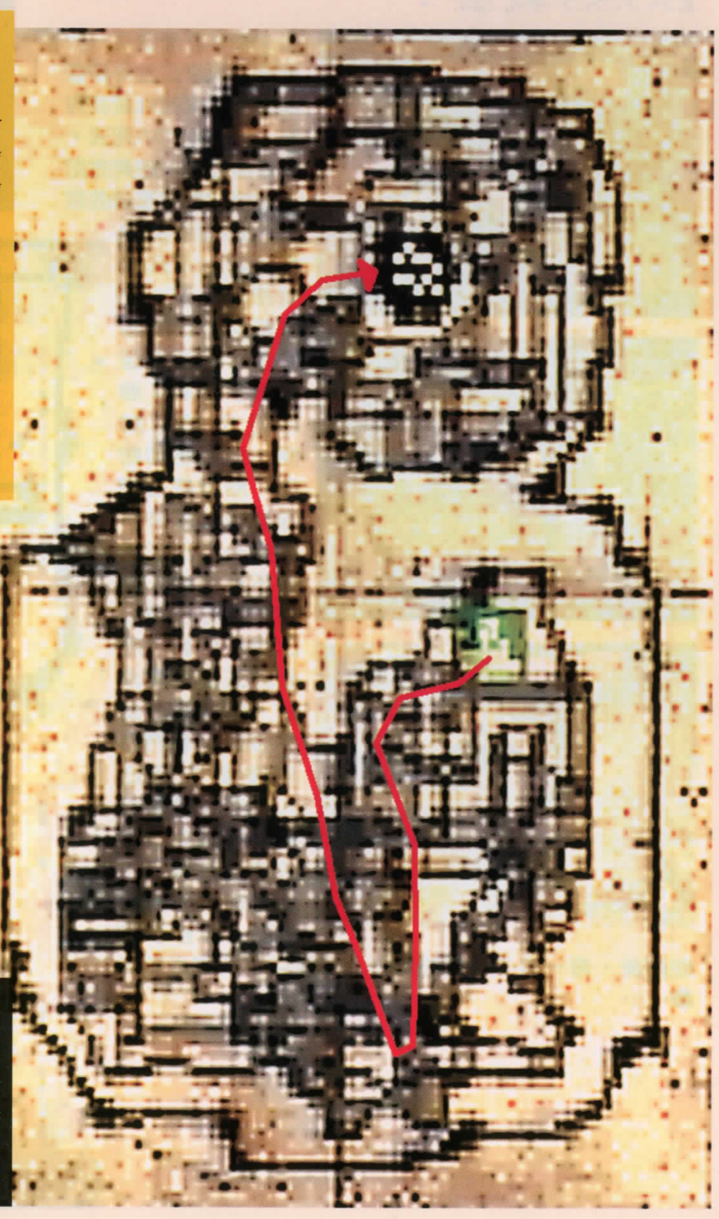
BOSS戰法：

這版是不需與任何頭目決戰的。彩女希望能令龍丸回復記憶，但是她最終亦是失敗，龍丸就連東紫雲齋是他的師傅亦記不起，看來他真的把東紫雲齋殺了。而彩女更下定了決心要將龍丸殺死，她和力丸會合後便希望借助忍犬Semimaru來追蹤龍丸的位置……









最佳捷徑：

一開始便貼著右手面的牆壁走，一直向前走便會看見一條小溪，避開敵人的耳目後向上走。解決沿途的敵人後可繼續向前走，可盡量利用樹木和山岡作掩護。記著一直都是貼著右手面走，穿過數過小山丘後便可看到香我美和龍丸在一顆十分大的櫻花樹下，這便是目的地的所在。

In Pursuit of Tatsumaru

彩女和力丸會合後便透過忍犬Semimaru的嗅覺，追蹤龍丸的位置，最後他們來到一個竹林前……

Check point

由於這一關和力丸篇是完全一樣的，所以要注意的地方亦大致相同，兩者都是盡量利用竹林來作掩護，而要注意的地方是地雷的位置、善用L1觀察周圍的環境，彩女篇的不同之處便是敵人和地雷的位置有所不同。擊破地雷的方法有兩種，第一個是利用手裏劍或撒菱這些忍具，其次是走在地雷的附近揮刀，但不要太近，否則這便能將地雷引爆，使用這些方法便能輕易將地雷擊破。

要旨！！

行動不要太快，因竹林會令你很難看見敵人的位置
跟著龍丸留下的痕跡便可到達竹林的中心
在痕跡的背後會有一些東西等待著你


◆好像筆者這樣將屍體收好，相信無守衛能找到吧！


◆在這個凹入去的地方便可找到忍具地雷。


◆在這裏繼續向前行便會去到目的地。


◆當來到通往BOSS處的通道前，不應立刻衝入去，因為內裏有很多守衛看守著。

◆若果被BOSS打敗便會有如此下場。

最佳捷徑：

一開始時應立即倚著右手面走，沿途小心踏中地雷，繼續向前行可取得忍具地雷，之後應該會看到一條小溪，跳過小溪後繼續倚著右手面走，在途中解決一名忍者後便會看見一條通道，這條通道的特徵是在入口前是有一個警號裝置，進入後只要解決數名守衛後再一直向前走便可到達目的地。

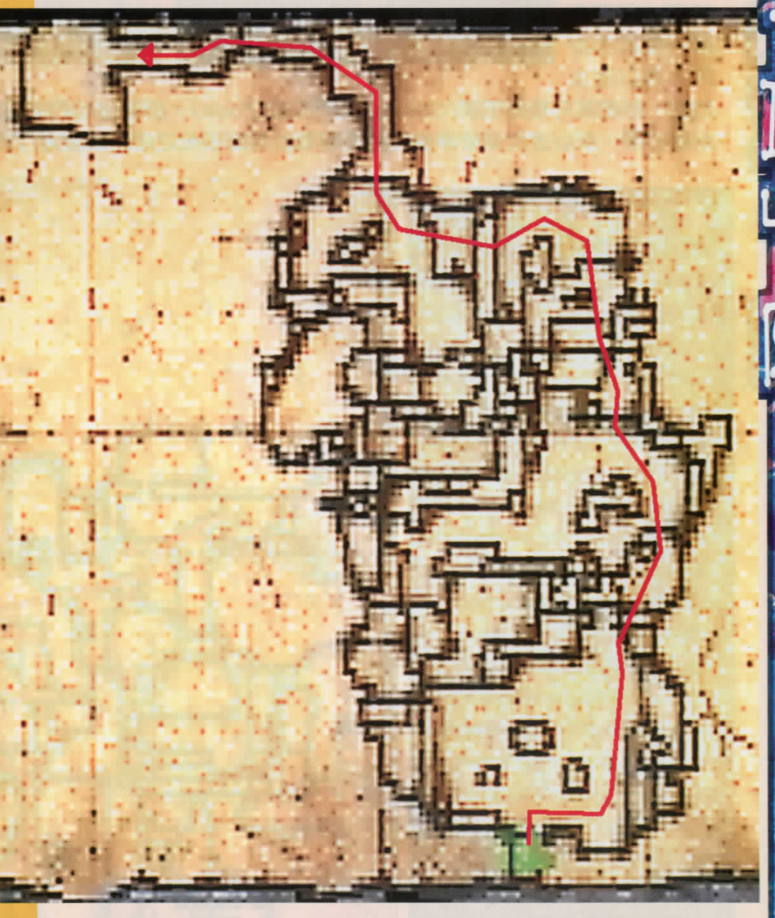
BOSS戦法：







當彩女和力丸到達竹林盡頭的時候，有一白老虎和朱儒擋著去路，那名朱儒叫Byakko，他當然又是陽炎座的成員。和力丸篇不同的是彩女的對手是一隻白老虎，牠的實力與Byakko不相伯仲。而攻擊模式就有少許分別，白老虎的攻擊是以突進攻擊為主，而且攻擊範圍極遠，再配合牠的快捷的速度真是十分強橫。除此之外，白老虎是懂得擋格的（？）但論速度，彩女也不比白老虎差，先可利用煙玉阻擋老虎的視線，然後再攻擊牠。把牠擊倒後，彩女和力丸便繼續追蹤龍丸的位置。



The Kansen Caverns

龍丸在沿路的途中留下了一些記號，彩女和力丸追蹤致一個洞穴前，而Semimaru亦感覺到龍丸就在洞穴內，於是他們便立即進入洞穴……

Check point

由於這關的內容和故事是和力丸篇是沒有很大分別，要注意的地方和力丸篇沒有多大分別，例如是小心陷阱、盡量要不要被敵人發現等。而彩女和力丸篇最不同的地方是忍具和敵人的位置是所不同的。

要旨！！

龍丸留下的痕跡並指引你進入洞內
這個洞穴被一些蛛網形的圍牆保護著
從洞穴的最深處便可發現陽炎座的某東西


◆在這裏能取得忍具失明之粉末。


◆大家看清楚，牠是一隻馬，但筆者就覺牠比較像一舊木。


◆在馬房旁邊可取得神命丹。


◆若大家沒有信心避開地雷，可用手裏劍逐一把它們擊破。

BOSS戰法：



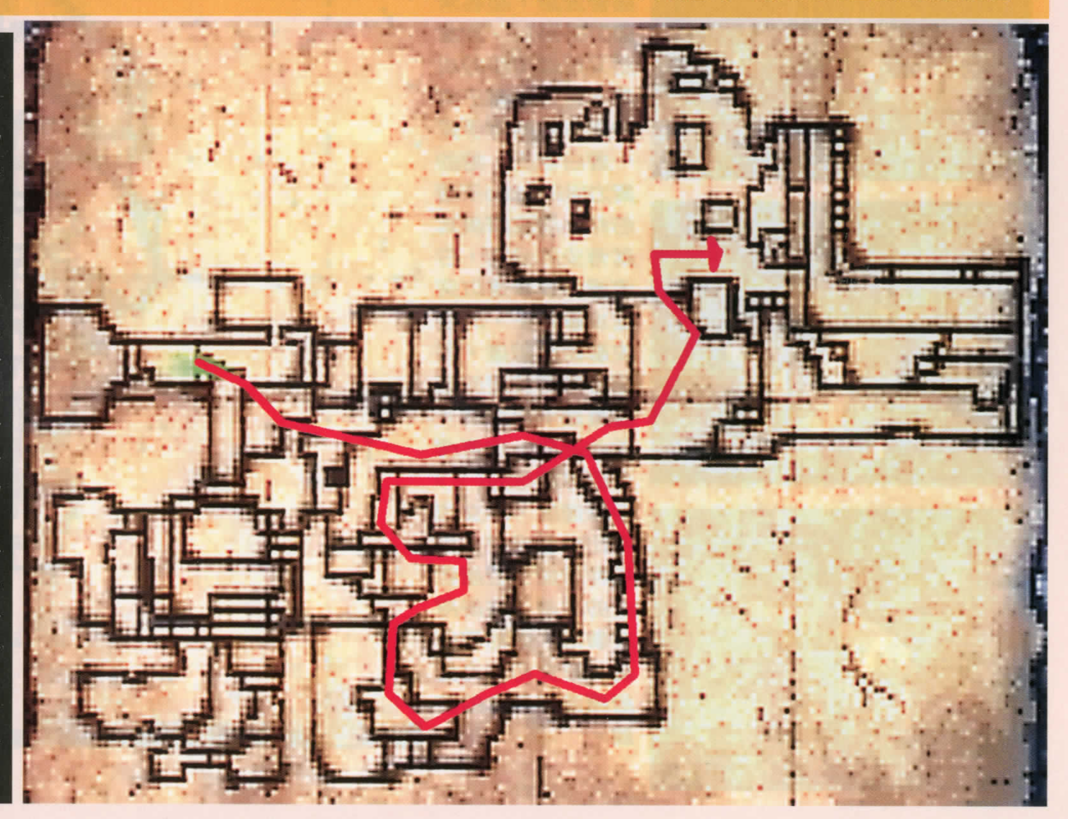




彩女和力丸到達洞穴的最深處後，看到一艘非常大的戰船。這艘船是陽炎座最強的武器。香我美的目的是要創造一個新的世界，可以阻止她的，相信就只有鄉田家(Gohda)和戶田家(Toda)，但可惜他們是敵對的關係，而Toda Yoshisada早已被香我美殺掉。現在只剩餘鄉田家，所以香我美便準備利用這艘戰船向鄉田松之信的城堡進行攻擊，彩女得知後便潛入戰船內，而力丸則回去協助松之信。

最佳捷徑：

首先向前行，然後轉右並跳入水中，再從瀑布處向下跳便會去到較深水的地方。這時向上望會看見到一個入口，用鉤繩飛上去，在內裏可取得失明之粉末；取得後回到瀑布上(在深水處可用L1看看那裏能用鉤繩飛上去)。回到瀑布後沿著左面走便會看見一隻被困著的馬(相信是馬的東西，因牠永遠也不會動的……)，在這裏只要打破木箱便能取得神命丹。再向前走便會看見兩守衛，暗殺他們時要特別小心，因兩人的位置相當接近。接著向上望便會發覺用鉤繩是可以飛上上面的通道，上去後走到盡頭便轉右進入另一條通道，在通道內要小心被牆壁放出的箭擊中。接著繼續向前走便會到達一個有很多地雷的地方，只要小心點便能避開所有地雷，之後只要沿路一直走便可到達目的地。



ACT III 幽玄SOLITUDE
The Fire Demon

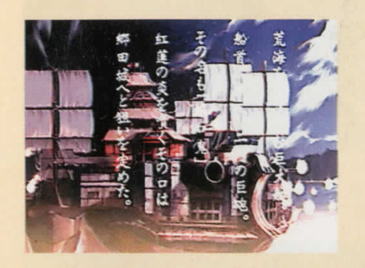
陽炎座的戰船有兩門巨砲並將船名為「焰之鬼」，而兩門巨砲的目標正是鄉田松之信的城堡……

Check point

和力丸的情況一樣，雖然這是最後一關，但同樣都是沒有任何難度。只要是小心應付，便能順利邁向爆機之路。

要旨！！

找一條可通往甲板的樓梯
無論是幾強的人都是有弱點的
為你的師傅報仇吧




◆在這裏可取得神命丹。

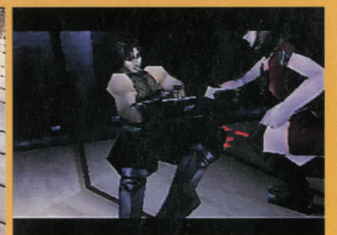

◆要繼續前進便要將這度門劈開。

BOSS戰法：



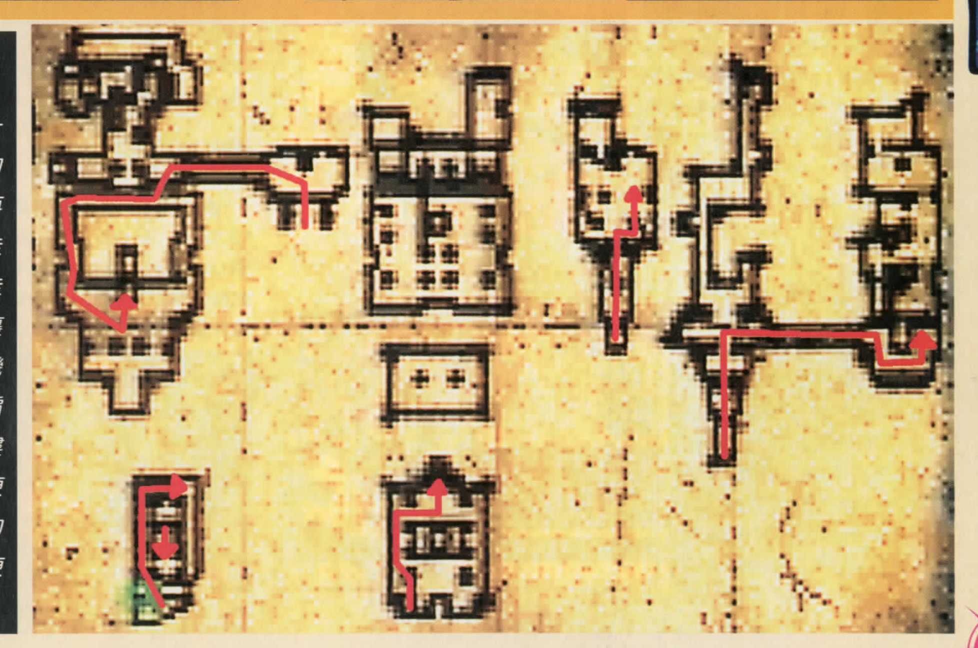

正當彩女走上樓梯的時候，Genbu再次出現，一看便知他是屬於力量型的人物，他的攻擊模式只有一種，就是向玩者作出三下重擊。但由於擋格完身體會彈後的關係，所以就算是擋了他的攻擊後亦未必能趕得及反擊，不過只要有耐性，並盡量主動攻擊，便可把他擊倒。打敗Genbu後，真正的對手便會出現，他便是龍丸，既然他是最終BOSS，攻擊力當然是非常高。此外，他會使用忍具攻擊玩者，常用的有手裏劍和煙玉。擋格完他的攻擊後立刻反擊這一招對他是無效的，因為他攻擊完後收招很快，故此還是帶備多一些神命丹並和他作持久戰吧！最後龍丸自殺而死，The Fire Demon被擊沉了，陽炎座這個組織亦解散了。力丸和彩女便決定繼續追隨名君松之信，繼續斬殺那些無恥之徒！！



最佳捷徑：

一開始向左面走，之後便可走到下一層，應暗殺右面的守衛才打破在中間的木箱。打破木箱後取得神命丹。接著再向前走便可到達下一層，沿著左手面走便可到達下一層，這時倚著右面一直走便會看到一條要往上走的通道。在這裏應用翻滾的方法往上前進，避免觸碰機關而發出聲響，來到盡頭時只見一扇門，用刀劈開它吧！在門後有一條樓梯，跑上去後繼續向前走，走了不久便會看見兩樓梯，選左手面。走到通道的盡頭便往下跳，接著只要倚著左面走便會到達目的地。



Tricolore Crise

Text by：悟空

DC

生產商：	Victor
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	16 BLOCKS
發售日：	發售中

1P／RPG／MODEM、震動PACK、VGA BOX對應

遊戲總力介紹及序盤攻略

《Tricolore Crise》是一隻任玩家自由地從三位角色中挑選一位成為遊戲主角，之後便以普通人的生活方式去進行育成訓練，除角色外還有一種名為「御使」的生物同樣要進行訓練，而整個遊戲的最終目的就是玩者要將手上的角色訓練成為「一塔之主」。



遊戲故事

在數百年之前地球出現了一種喚作「依布利斯」（イブリース）的魔物，這些魔物因為不斷擴張自己的土地而開始危害到地上的人類，人類為了保護自己的家園便建造了多座擁有魔法力量的「塔」，這些「塔」每座都會有一名「塔主」所看守，而這些守塔者被人們視為英雄，亦因為有這些英雄存在到現時為止世界都非常和平。多年後人類在東方國境內打算再興建三座新的「塔」，世人知道後便希望自己能夠成為三座塔其中之一的塔主，此時四處亦出現為了成為塔主而進行修行的人，當中三人就是本遊戲的主角。

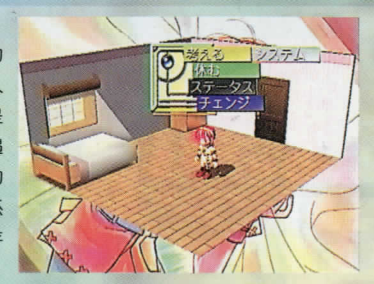






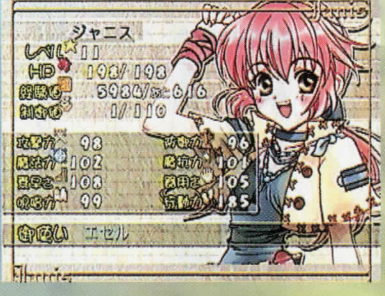
系統

如前文所說，遊戲的最終目的就是要成為「一塔之主」，成為眾人敬佩的「英雄」。遊戲要成為英雄是要付出不少代價的，遊戲角色會遇到各種形形色色的事及大大小小的戰鬥，這一切一切都是由電腦的系統所製造，遊戲中有多個系統存在，以下便會逐一為大家介紹。



一人一故事

遊戲中有三位角色，玩家可以在當中選擇出一位來進行遊戲，每個角色都有屬於自己的遊戲故事，即是有時有些地方如果是不同角色出現的話便會有不同的故事情節發生。但這系統最特別的地方不是這個，而是玩者可以隨時隨地轉換使用中角色，這樣玩家在遊戲中便會因為可隨時轉換角色而時常出現新的驚喜。



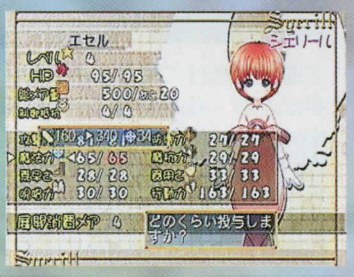
地點記錄

在冒險地圖時角色可以放出最多四個錐形的記錄點，這東西可以讓玩家直接飛到記錄點的地方，這樣除可節省時間外還可避開不必要的戰鬥。但要緊記一點記錄點是不能分別在不同地圖上放下，這種「懶惰」行為系統是不容許的。



御使

御使是一種生物，可是遊戲戰鬥的援助系統，牠能在戰鬥中給與玩者援助，像同伴般與玩者角色一起戰鬥，而遊戲中御使共分為三大系（下文詳述），玩者可因應控制角色的能力而選擇相對能力的御使，例如若角色是埋身戰，最好便是選擇善於魔法攻擊的御使令，這樣便會平衡角色只能作短程攻擊的弊點；每名角色最多可擁有兩名御使，而御使的能力提升是由玩者親自決定（同時下文詳述）。





戰鬥系統

遊戲的戰鬥系統有兩種，一是「STOP MODE」、另一種是「RUSH MODE」，兩者不同之處就是「STOP MODE」是由玩者親手操作戰鬥選擇（即MANUAL），「RUSH MODE」是自動戰鬥模式，選擇後任何戰鬥玩者只須觀看而不用決定（AUTO），不過在「RUSH MODE」時玩者亦可隨時按掣決定戰鬥方式。





攻擊與魔法

遊戲的攻擊看下去有點似《FF》的系統，因為兩者同樣是以能量棒作攻擊先後的次序，只要誰最快儲滿能量棒便能先作出攻擊；而魔法攻擊方面則與《FF》不同，遊戲的魔法攻擊不是只要儲滿一行能量棒便可使出，因為遊戲系統是若要使用魔法攻擊角色便要儲存多一次的能量棒才可使出，而遊戲有不同強度的魔法攻擊，越強力的魔法便要儲存多次的能量棒才可使用，不論是御使或是玩者手上的角色也是一樣。





御使的能力提升

在遊戲中御使是不會因戰鬥而提升等級，牠們的能力提升是全由玩者決定，而要提升牠們的能力首先便須要有一種叫做「美亞晶片」(メア晶片)，這是替御使提升能力的必須品，這些晶片在每次戰鬥後都會擁得，不過這時所得的晶片都是未被晶化及加工，必須先將其晶化和加工才可用作提升能力用。進行晶化的地方就是自己的家，在家中選擇研究便會去到一處專門進行晶片工作及道具製成工作的地方，首先就是將得來的晶片進行晶化，晶片的比例是一比一，即是一粒晶片會晶片一粒；經過晶化後便要進行加工，在加工時晶片的製造量是一比十，每十粒晶片只會製造出一粒，而且晶片加工時是須要選擇加工顏色，晶片加工時可選擇的顏色有七種，



不同的顏色能增加御使不同的能力；加工完成後便可進行能力提升，選擇第三項便可進行提升，之前說過不同顏色的晶片會增加不同的能力，大家請先看下表：

紅色晶片	增加攻擊力
橙色晶片	增加防御力
黃色晶片	增加魔法力
綠色晶片	增加魔法防衛力
青色晶片	增加速度
藍色晶片	增加武器使用能力
紫色晶片	增加使用魔法能力

玩家可根據上表的晶片圖來增加御使能力，當將晶片加在御使身上時便會看到御使的等級有所提升，加入晶片數量越多御使的能力亦會越高。





御使種類

上文說過御使共分為三大系，不同類別的御使都有不同的攻擊方式，玩早要小心選擇。

直接攻擊系

善於埋身戰鬥，力量是眾御使中最大的一類，適合一些使用魔法攻擊的角色。



魔法系

精於魔法攻擊，成長後懂得多種強力魔法，適合近身戰鬥型的角色。



遠程攻擊系

手上持有的武器都是些遠距離用武器，如箭、標槍等，能在後方給與支援工作。



遊戲序盤攻略

各懷希望



遊戲開始時會三名主角分別介紹，玩者會從中知道她們為何要成為「塔」的主人……畫面開始映著Janis(ジャニス)正與自己的母親在爭吵，因為Janis非常希望自己能成為「塔」的主人子保護世界和平將「依布利斯」打倒而打算去進行訓練，但母親卻怕她有危險而不批准，雖然被母親極度阻止，但





Janis最後還是不理勸告而離開。以成為「塔」的主人為目標的Lanan(ラナン)，正不斷進行修練，現在正向著試練之城「王都ファイヤン」前進。身份是六名柱人最強一位「賀古・告迪魯」(ホウク・グレンデル)的孫女，同樣希望成為「塔的主人」的Anemea(アネメア)，剛剛接受了「塔之主」的試練，究竟她可否成為新的「塔之主人」？

試練開始

鏡頭一轉來到「王都ファイヤン」，Lanan和Anemea都在，在二人面前站了亞莉達(アルナーダ)和斯羅(セイロ)，亞莉達更是試驗監察員，她說所有參加試練塔之主的人都必須以三人為一隊的組合參加，但Lanan和Anemea現在只有二人未能成為三人隊伍，故亞莉達便將斯羅編入二人的一組，有了斯羅加入隊伍力量必會大增；這時突然有人敲門，說有一名試練參加希望者求見，這名參加者當然是剛剛到步的Janis，既然有參加者那便不用力量強大的斯羅加入，現在改為由Janis代替，之後亞莉達接見Janis，在講解過一切後便將一隻御使交給Janis照顧，之後便帶她與兩名同伴Lanan和Anemea相見，三人在見過面及自我介紹後之後便開始三人艱辛的試驗。







序盤初段流程

1.收集1000個メア晶片，無時間限制。

2.製造3000粒メア晶片，無時間限制。

3.研究出令御使變身成ジャスパー的道具，無時間限制。

4.從シャナ森及アスル高地兩個地方取得メダル回王都ファイヤン，無時間限制。

5.於ラキアカ森取得卒業メダル回回王都，限期20日。

6.到メネウト森的セイロ之塔中各塔主查詢有關任務。

7.將1000隻「依布利斯」打倒，限期45日。

8.到守人之聖域找出三隻御使ガーナフ將之打倒。

9.三人分別接受筆記測驗，每人須答10題。

部份魔法一覽表

火炎系：單體攻擊

ハミル	同時放出三個火球向攻擊目標飛去。
ハミラ	放出巨大火球向目標飛去。
リルハミラ	目標站立處出現上升火柱。

電擊系：敵全體攻擊

ガイン	放出電擊令敵方受傷。
ガイラ	比ガイン更強的電擊魔法。

冰系：單體攻擊

シュラス	放出冷氣攻擊敵人，有機會將其暫時封閉。

光系：

ヴァリ	向單一敵人放出激光攻擊。
リーガ	從目標敵人發出擴展光線令其及附近敵人受傷。

其他攻擊系：

ギエルバ	用能量網將目標包圍後爆發。
エドラル	發起龍捲風攻擊目標，之後令其位置移動。
リゴンド	從使用者中心放出能量網令其損傷(？)。
バズミク	向目標攻擊之際同時放出魔法攻擊。
ポップラー	將目標HP吸納轉為自己HP。

メア系：

メクア	將メア結晶化。
メリアス	將目標變成メア(即死)。

距離系：

ハヴァル	將敵人引誘到指定位置。
トヴォル	立即從戰鬥中逃走。

敵方狀態變化系：

トーレイク	令目標麻痺。
ルーモック	令目標縮小。
シューク	令目標混亂，會攻擊任何接近者。
ファーリク	全員不能使用魔法攻擊。
サーガンク	令目標攻擊力下降。
デーガンク	令目標防御力及魔法防衛力下降。
クーガンク	令目標速度及武器使用能力下降。
マーガンク	令目標魔法力下降。

我方狀態變化系：

サイス	令目標攻擊力上升。
デイス	令目標防御力及魔法防衛力上升。
クース	令目標速度及武器使用能力上升。
マース	令目標魔法力上升。
オルファス	令目標所有魔法效果消失。

御使合成表

御使名稱	合成道具1	合成道具2	合成道具3
シェリール	赤メア×10	橙メア×10	

擁有技術	
強打	耐久

能力修正		
HP 100%	攻擊力 100%	防御力 100%
魔法力 100%	魔法防衛力 100%	速度 100%
武器使用能力 100%	魔法使用能力 100%	行動力 100%

御使名稱	合成道具1	合成道具2	合成道具3
シェリール	赤メア×10	橙メア×10	

擁有技術	
強打	耐久

能力修正		
HP 100%	攻擊力 100%	防御力 100%
魔法力 100%	魔法防衛力 100%	速度 100%
武器使用能力 100%	魔法使用能力 100%	行動力 100%

御使名稱	合成道具1	合成道具2	合成道具3
シャシャル	シェリール	紫メア×10	紫きのこ

擁有技術	
スタン	鐵壁防御
おとり	弱打

能力修正		
HP 110%	攻擊力 110%	防御力 110%
魔法力 100%	魔法防衛力 100%	速度 90%
武器使用能力 130%	魔法使用能力 110%	行動力 100%

御使名稱	合成道具1	合成道具2	合成道具3
ラフリクス	シェリール	緑メア×10	骨の器

擁有技術	
先制	耐久

能力修正		
HP 110%	攻擊力 120%	防御力 120%
魔法力 80%	魔法防衛力 80%	速度 110%
武器使用能力 110%	魔法使用能力 100%	行動力 110%

御使名稱	合成道具1	合成道具2	合成道具3
ストラプル	シェリール	ジャスパー	ムーンストーン

擁有技術	
強打	耐久
炎屬性- 20	

能力修正		
HP 120%	攻擊力 150%	防御力 120%
魔法力 40%	魔法防衛力 130%	速度 70%
武器使用能力 70%	魔法使用能力 40%	行動力 110%

御使名稱	合成道具1	合成道具2	合成道具3
ラウラミル	ストラプル	エーリン	虹色の花

擁有技術	
耐久	炎屬性- 30
雷炎屬性- 30	冰屬性- 30
光屬性- 30	E屬性- 30

能力修正		
HP 130%	攻擊力 130%	防御力 150%
魔法力 50%	魔抗力 150%	速度 120%
武器使用能力 120%	魔法使用能力 60%	行動力 100%

御使名稱	合成道具1	合成道具2	合成道具3
アルタイト	ユザルハル	橙メア×50	水色の魚

擁有技術	
混亂無效	クリティカル+39

能力修正		
HP 140%	攻擊力 150%	防御力 90%
魔法力 130%	魔法防衛力 90%	速度 140%
武器使用能力 130%	魔法使用能力 130%	行動力 95%

御使名稱	合成道具1	合成道具2	合成道具3
エーリン	ストラプル	ラフリクス	オニキスの犬

擁有技術		
咒唱取得	連擊	魔法消費+

能力修正		
HP 120%	攻擊力 100%	防御力 100%
魔法力 140%	魔法防衛力 130%	速度 110%
武器使用能力 100%	魔法使用能力 130%	行動力 85%

御使名稱	合成道具1	合成道具2	合成道具3
サプリス	ユザルハル	青メア×50	めのうの爪

擁有技術	
混亂無效	獲得メア-10

能力修正		
HP 140%	攻擊力 90%	防御力 130%
魔法力 150%	魔法防衛力 130%	速度 550
武器使用能力 100%	魔法使用能力 150%	行動力 80%

御使名稱	合成道具1	合成道具2	合成道具3
ジャスパー	シェリール	鶏鼠×10	青い星

擁有技術	
炎屬性- 10	雷屬性- 10
冰屬性- 10	光屬性- 10
E屬性- 10	魔法消費-

能力修正		
HP 100%	攻擊力 90%	防御力 70%
魔法力 120%	魔法防衛力 120%	速度 110%
武器使用能力 120%	魔法使用能力 120%	行動力 90%

御使名稱	合成道具1	合成道具2	合成道具3
ユザルハル	ラウラミル	エーリン	光る皿

擁有技術	
防御無效化	待機時間+

能力修正		
HP 130%	攻擊力 110%	防御力 60%
魔法力 110%	魔法防衛力 80%	速度 130%
武器使用能力 80%	魔法使用能力 100%	行動力 100%

御使名稱	合成道具1	合成道具2	合成道具3
ディオーヌ	アルタイト	緑メア×50	金の首飾り

擁有技術	
防御無效化	混亂無效
咒唱取得	

能力修正		
HP 140%	攻擊力 130%	防御力 110%
魔法力 100%	魔法防衛力 80%	速度150%
武器使用能力 150%	魔法使用能力 100%	行動力 105%

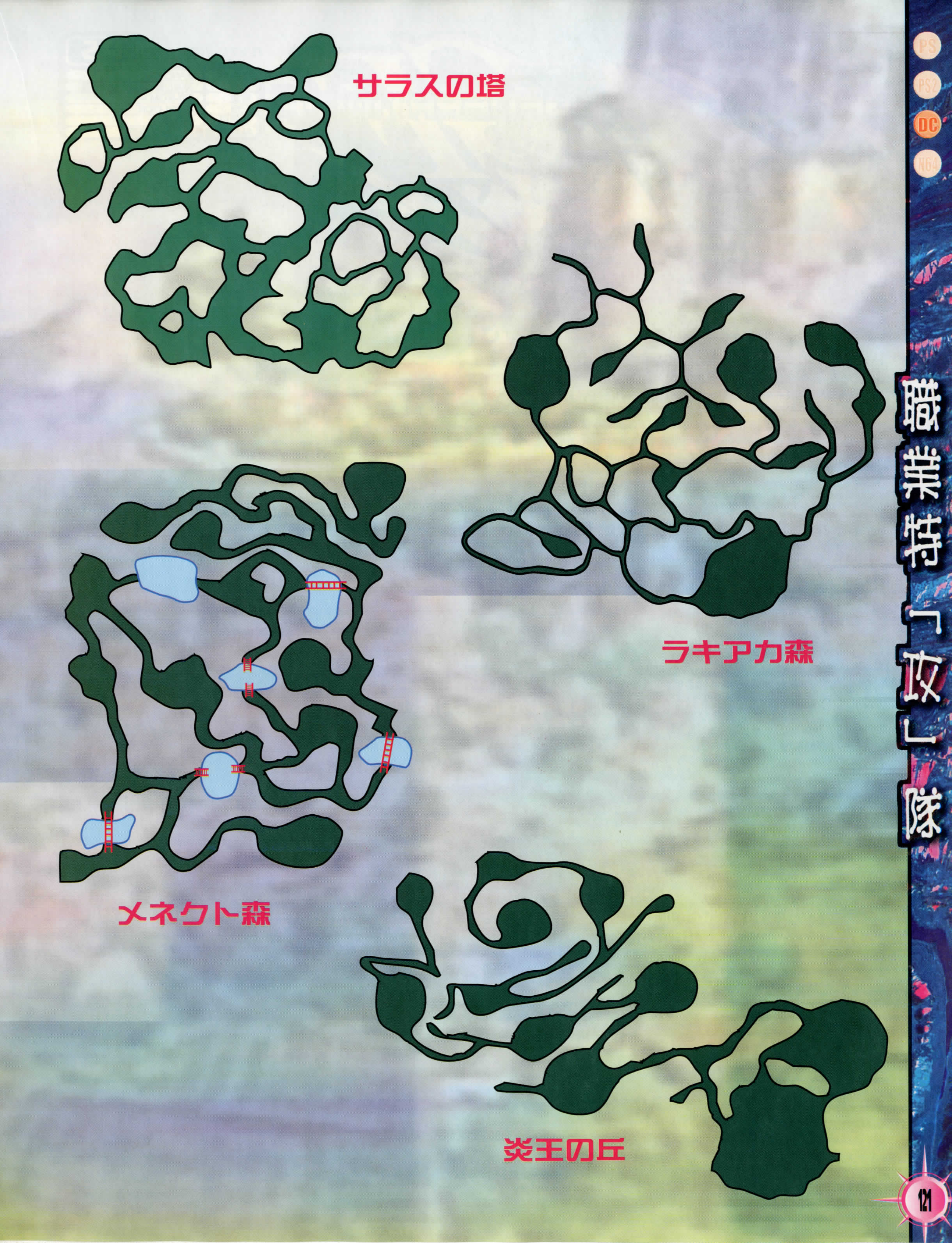
御使名稱	合成道具1	合成道具2	合成道具3
アリア・ドゥラス	未知	未知	未知

擁有技術	
氣絶無效	混亂無效
返擊	連擊耐久

能力修正		
HP 120%	攻擊力 130%	防御力 120%
魔法力 120%	魔法防衛力 120%	速度 120%
武器使用能力 120%	魔法使用能力 120%	行動力 105%

シヤナ森

アスル高地


サラスの塔
ラキアカ森
メネクト森
炎王の丘
PS
PS2
DC
N64
職業特「攻」隊

TEXT：小悠

PS

生產商：	BANDAI
售價：	7800日圓（限定版9980日圓）
容量：	CD-ROM×4
記憶：	2~9BLOCK
發售日：	發售中

SLG/對應多人遊戲專用插口

SD G GENERATION-F
G GENERATION-F地獄攻略最終回

在為大家開始最後的攻略之前想告訴一些筆者玩這個遊戲的心得。《SD G GENERATION-F》是一個跟《超級機械人大戰》系列十分相近的遊戲來，同樣也是戰棋式的SLG。但兩者最大分別是玩G-GEN最大的趣味是能夠讓玩者自己去組織一隊屬於自己的MS隊，不論在生產、改造、設計和駕駛員的培育也是由玩者一手包辦，也是G-GEN最大的魅力所在。但是若果玩者一開始便有無堅不催的力量又怎麼會有樂趣可言呢？沒有任何難度只要將每一版的敵人全滅掉去，那又為何要以原創隊參與所有GUNDAM故事的EVENT戰事呢？擁有一隊全體也是一式一樣的最強MS隊真的好玩嗎？筆者一直不公開黑歷史CODE的原意是希望大家能夠享受這個質素也不錯的SLG遊戲，若果公開了的話跟本不需要去攻略了吧，只是一味兒的儲金用CODE便可以了。筆者為何要寫故事內容和攻略重點，便是想讀者欣賞GUNDAM故事之餘也可以挑戰自己的戰略智慧。用MAP砲清場是很快便可以過版，但這是沒有EXP的。遊戲中段有大部份的原創角色已經到了大佐A，所以必須要接力培育新一批的駕駛員。這些也是遊戲的戰略部份來，我相信遊戲的攻略是應該告訴大家這些。至於機體方面是每個玩者也有不同的偏好而定，只要大家是順應故事流程的話應該沒有什麼大出入。筆者的原創隊名單是有三隊可以組合到GROUP LEVEL A的隊伍，戰艦是用了V GUNDAM的貞德・達魯克、一年戰爭的最大型宇宙戰艦多洛斯和V GUNDAM的單車萬能型戰艦。MS有沙薩比、F91、CROSSBONE X1、X2、X3、V2、Z、PREFECT GUNDAM、FAZZ、GOD、MASTER、GP03、PSYCO、W、X、DX等等，玩者按攻略打的話一定會有。而這遊戲的最強MS有PHOENIX GUNDAM、骰子高達和PSYCO HELLO，當中PHOENIX GUNDAM是一定要用黑歷史CODE才能得到，CODE：10-2163744要10LEVEL的技術級數才可以開發，費用是250000。基本上PHOENIX GUNDAM是可以和任何MS設計出不同的機體。骰子高達是用重高達MK III開發出來的，最後PSYCO HELLO是先要用PHOENIX GUNDAM設計出HELLO，再用HELLO和重高達設計便可以了。

新機動戰紀GUNDAM WING

STAGE1　看見流星的少女

STORY

時間是AC（AFTER COLONY）0195年，地球經過多番轉節後現在由各國合成的聯合組織統治，但是除了聯合之外還有一個不論在規模和軍力也比聯合更優勝的特務機關OZ。OZ由財力最雄厚的羅姆菲拉財團所組織而成，總帥是杜魯斯・各斯利達。由於地球聯合擔心殖民星的軍力日漸強大，為了平息兩者之間的利益紛爭派出外交官出面談判。於是洛利亞外交



次官和他的女兒莉莉娜・洛利亞便乘穿梭機來到地球，可是在途中遇上偽裝成流星墜下地球的MS，原來殖民星已經發動了「流星計劃」。那MS和OZ的部隊交戰後被薩古斯・馬基斯特尉所擊沈，更証實它是由高達合金製造的兵器，是前

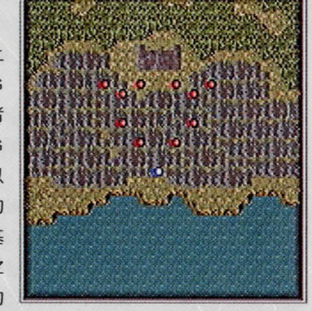
戰爭可怕的MS・高達。經過OZ的調查後在世界同時也有四個地方出現高達，令OZ和聯合的軍隊全滅。於是薩古斯便著手打撈掉下海的高達，而那高達的駕駛員希羅・尤則逃到附近的學校去接收任務。結果WING GUNDAM被駕駛死神高達的迪奧・麥韋擊退海軍打撈部隊回收去了，希羅則在執行另一個任務時遇上莉莉娜和迪奧。另一方面，張五飛正以神龍高達攻擊OZ的訓練基地，而卡多魯・魯賓・溫拿的GUNDAM SANDROCK和多洛・班度的GUNDAM HEAVYARMS在收藏高達原型機・多魯基斯的地方共同執行破壞任務……





攻略重點

第一版的劇情有上下半段之分的，上半段的戰鬥是交代希羅的WING GUNDAM和薩古斯戰鬥的劇情。玩者只要使用唯一可以操縱的WING GUNDAM擊落OZ的兩部艾力斯便可以順利過版。WING GUNDAM的BUSTER BEAM RIFLE是強得驚人，基本上是一砲一隻艾力斯。完成了攻擊OZ的任務後希羅會有EVENT的被薩古斯的里奧所擊倒，沉澱於大海之中。

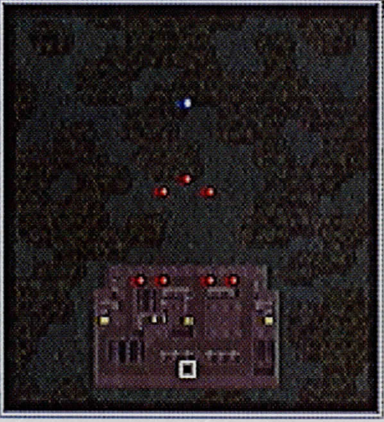


勝利條件/敵方全滅　敗北條件/希羅被擊破
佔領POINT/0

攻略重點

第一版的下半部份戰鬥是要在兩個不同地方的版面中完成任務。一個是要用張五飛的龍高達去攻擊OZ的駕駛員陪訓基地，一個是要玩者使用卡多魯和他的同伴，跟多洛一起去攻擊收藏多魯基斯的OZ軍器庫。而玩者的原創隊伍只能在卡多魯他們那個版面中配置，因為我軍的本據地處於那兒，而那兒的敵人也是最多。集中用一部SANDROCK或HEAVYARMS是能夠將其中一部提升至ACE的。而五飛方面用神龍高達是卓卓有餘，他和奈對戰的話是會出現對話EVENT，成功地將敵人全數擊破後便可以順利過版了。





勝利條件/敵方全滅 敗北條件/卡多魯、多洛和希羅其中一人被擊破
佔領POINT/4

STAGE2 流血的序章

STORY

殖民星為了對抗地球聯合的入侵和高壓的統治，便秘密發動了「流星計劃」。向地球發射了五支被稱為戰爭之卵的命運之箭，他們便是出現在世界各地的高達。他們的目標也是針對一個組織，便是由羅姆菲拉財團組織的特務機關OZ。他們行動所破壞的也是OZ的基地和軍事設施，當中包括OZ和地球聯合的高官要員。在幾次攻擊OZ的行動中卡多魯、多洛、希羅和迪奧也在戰場上巧遇上，並不約而同地襲擊OZ太空港口。另一方面杜魯斯開始進行一個改變時代的舞台劇，第一場要上演的是要將從殖民星派來的外務次官，跟那些有意與宇宙結和的政府要員一同意外地消失於世上。結果洛利亞次官犧牲時告訴莉莉娜，她其實是提倡完美和平主義的太陽王國皇族・卑斯賴多家的女兒。第二邊廂OZ的薩古斯在得到多魯基斯後暗地裡借假借跟聯合軍進行演習，實質上是為了向那些攻擊太陽王國的聯合敗類報仇，薩古斯的真正身份是莉莉娜的王兄，美利安多・卑斯賴多……而流星計劃則是被杜魯斯利用去清除妨礙自己東西的五隻棋子。









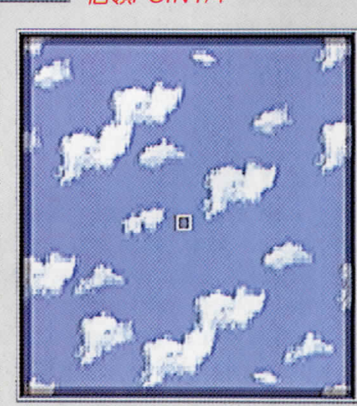
攻略重點

上半戰的版面是卡多魯、多洛、希羅和迪奧圍攻太空港口，玩者在開始時已經可以出動一隊原創隊。但筆者倒認為原創隊除了用來作支援和佔領外，便沒有必要參與戰鬥了。若果上一版大家ACE了HEAVYARMS或是SANDROCK後便可以在WING和死神之中選一部來ACE，筆者建議大家先升WING GUNDAM去，因為在這上半戰中當希羅攻擊穿梭機便會有斬掉穿梭機的EVENT MOVIE出現。當成功將敵人全滅後便可以到下半戰去。

勝利條件/敵軍全滅　敗北條件/卡多魯、多洛、希羅和迪奧其中一人被擊破
佔領POINT/4

攻略重點

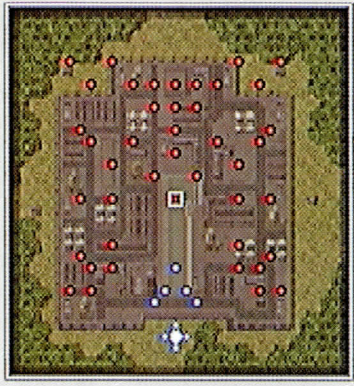
下半戰的版面是有張五飛加入，而且在版面的下方是有我軍的本據地。雖然是集齊了五個高達，但是卻因為OZ的妮迪安在基地佈下了導彈爆發陷阱而身處險境。在開始的時候會出現6支不會因擊落而發生大爆發的導彈，玩者是需要在5個TURN之內擊落它們才可以過版，相反地5個TURN之內不能將導彈擊落的話便會立即GAME OVER。筆者建議大家



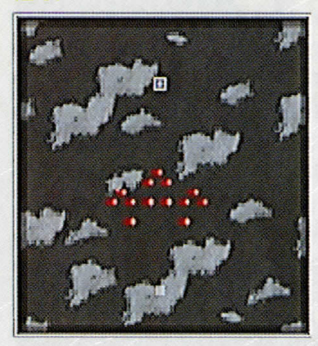
職業特「攻」隊

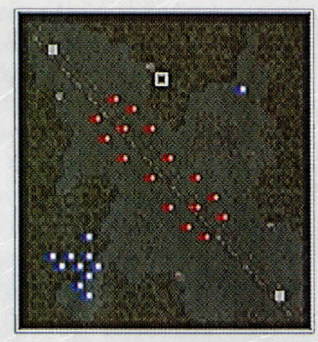
用原創隊去擊落導彈，而把握這5個TURN去將神龍高達ACE。成功擊破導彈後便可以過版了。

勝利條件/5個TURN之內擊落所有導彈　　敗北條件/自軍全滅或我軍本據地被佔領
佔領POINT/4



勝利條件/敵方全滅　　敗北條件/希羅被擊破
佔領POINT/4





STAGE3　希羅散發閃光

STORY

在五飛的告誡後得知一切也在杜魯斯的計劃之內，大家也成為了他的棋子。而薩古斯也在中東的基地得到了多魯基斯後，便與奈一起帶兵進攻太陽王國的聯合軍事要塞，希望把故鄉從聯合之中解放出來。另一方面高達的少年們奉命去攻擊OZ的運輸隊，那是載有新型可變機動戰士多拉斯的運輸隊，一共分有陸路和空路兩邊。但其實兩邊的運輸隊也是妮迪安設的陷阱，目的是要集合高達的注意力引出他們，再用巴魯斯要塞大砲指向太空殖民星，去威脅他們交出高達。希羅為了保護太空殖民星而接受Dr.J的指令，先投降再進行自爆去破壞WING GUNDAM……



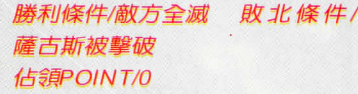




攻略重點

上半戰是薩古斯的多魯基斯個人表現，是講述他要借比利奧的迴轉速度快三倍的多魯基斯，去突襲太陽王國的聯合軍事要塞。不需要擔心薩古斯一個人會打得辛苦，多魯基斯的高性能加上薩古斯的實力，要全滅11部利奧是易如反掌，只是限於EN消耗十分激烈，所以得花點時間才行。

勝利條件/敵方全滅　　敗北條件/薩古斯被擊破
佔領POINT/0



攻略重點

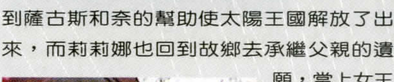
下半場有分空中和地上兩個版面的，雖然GUEST TEAM的數目不會比敵人的少，但潛伏在天空的部隊多很，單憑希羅的WING GUNDAM是十分難全數應付的。所以玩者在配置時應該將原創隊放置在空中的版面上，編制時也可以用多一些空中飛行的MS，這樣的話便減少了在地理上行動限制。玩者要注意的是在這一版大家可以令死神高達或是WING GUNDAM提升至ACE的，所以原創隊只是擔當一個支援的角色，不必要在戰鬥中大開殺戒。在玩者順利將敵人全滅的話便可以過版了。

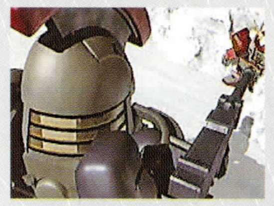
STAGE4　悲傷的決戰

STORY

在希羅自爆後其他的高達戰士也退出戰線，因為他們一直要保護的殖民星現在已經向OZ投降，他們失去了戰鬥的意義。象徵了殖民星反抗意志的WING GUNDAM爆發後，希羅並沒有因此而死去，被多洛救回他藏身的馬戲團內。而迪奧和卡多魯要返回宇宙去，查明殖民星的變化。同一時間，杜魯斯為了借殖民星嚮往和平的志向去將他們納入OZ的控制之內，便派遣妮迪安作為親善大使往宇宙去。得到薩古斯和奈的幫助使太陽王國解放了出來，而莉莉娜也回到故鄉去承繼父親的遺願，當上女王去推動完美和平主義。而薩古斯在得知希羅未死後便暗地回收了WING GUNDAM進行修理，並請他到南極進行決戰，是為了和部下們報仇。到底莉莉娜能否成功阻止希羅和薩古斯的決戰呢？

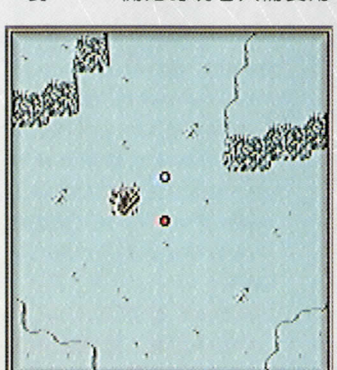


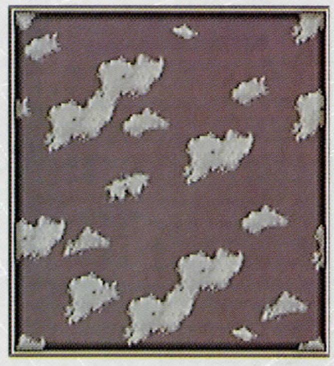




攻略重點

上半戰是希羅用GUNDAM HEAVYARMS和薩古斯的多魯基斯一對一，一開始時玩者只需要用HEAVYARMS的MAP砲「全彈發射」便可以將多魯基斯的HP扣剩100，可謂是十分簡單的戰鬥。之後的下一個TURN多魯基斯攻擊玩者時，便會立即進入EVENT MOVIE的了。





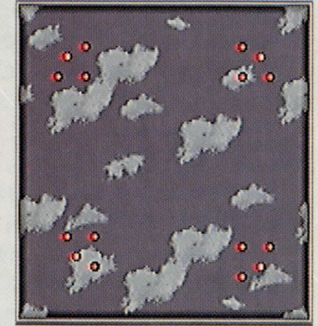
勝利條件/薩古斯被擊破　　敗北條件/希羅被擊破
佔領POINT/0

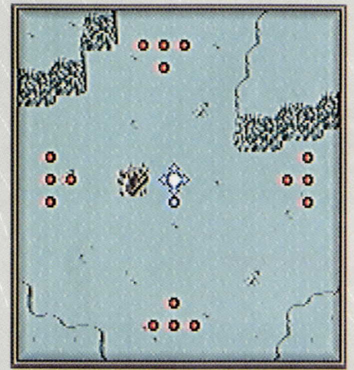
職業特「攻」隊



攻略重點

下半場是被OZ的傢伙發現了薩古斯秘存高達，和放走叛亂份子的高達駕駛員，於是便出動南極調查隊去圍攻被視為叛亂份子的薩古斯。這版的版面分有空中和地上，兵力的分佈也一半一半，雖然以多魯基斯的實力是可以一刀一隻，但由於EN有限的關係，玩者還是





出動原創隊去保護自軍的本據地為佳。若果大家可以單用多魯基斯去擊破敵人的話，是可以提升它到ACE的程度，得到多魯基斯後對大家在設計W系機體時有很大幫助。

勝利條件/敵方全滅　　敗北條件/薩古斯被擊破

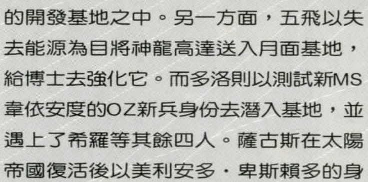
佔領POINT/0

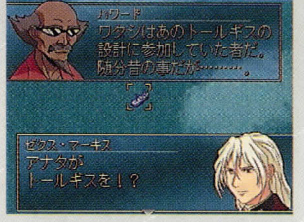
STAGE5　被稱為ZERO的GUNDAM

STORY

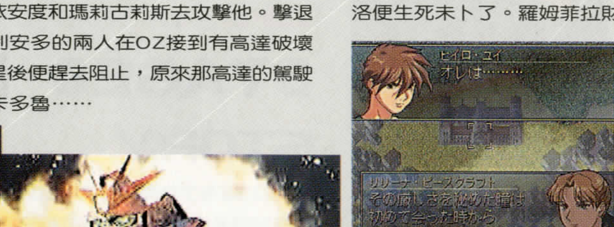


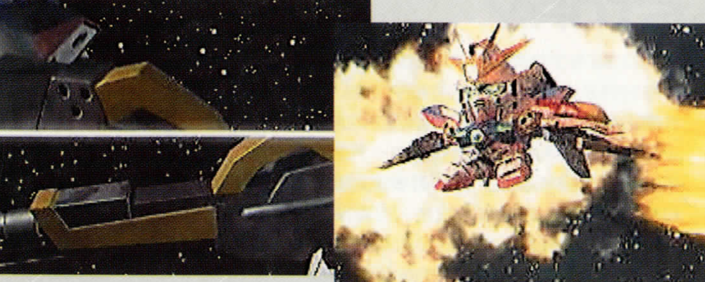
迪奧和卡多魯強奪了OZ的穿梭機基地打算連同高達返回宇宙，可是卡多魯為了讓迪奧和五飛成功上宇宙，他自爆GUNDAM SANDROCK去掩護二人。迪奧在宇宙被OZ圍攻時，幸得希羅出現相救。原來自上次自爆後妮迪安己經知道流星計劃只是殖民星上的少數人所為，並成功捉拿了五位獨自開發高達的博士，現在身處月面的開發基地之中。另一方面，五飛以失去能源為目將神龍高達送入月面基地，給博士去強化它。而多洛則以測試新MS韋依安度的OZ新兵身份去潛入基地，並遇上了希羅等其餘四人。薩古斯在太陽帝國復活後以美利安多・卑斯賴多的身份成為地球上宇宙的親善大使，希望協助莉莉娜推動完美和平主義。可是妮迪安看破了薩古斯想阻止OZ吞拼殖民星，還有羅姆菲拉財團開發無人MD的行動，便派出韋依安度和瑪莉古莉斯去攻擊他。擊退了美利安多的兩人在OZ接到有高達破壞殖民星後便趕去阻止，原來那高達的駕駛員是卡多魯……











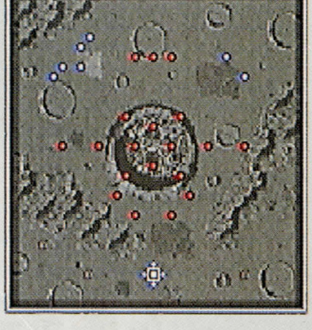
攻略重點

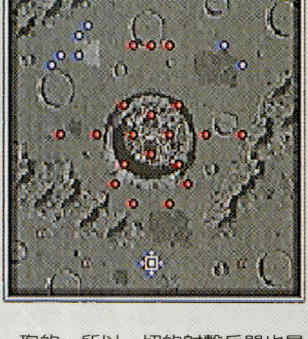
上半戰的對手是美利安多的多魯基斯，只要擊倒了他便可以進入下半部的戰鬥。其實玩者有強力MAP砲的韋依安度和格鬥以外無敵的瑪莉古莉絲，要擊倒多魯基斯是一件容易的差事。但大家最要小心的是不要被多魯基斯接近指揮MS的宇宙高速戰鬥艦，以美利安多的實力一下超強氣的雷射劍便可以解決它，一失去了指揮的希羅和多洛便GAME OVER，這跟二人被擊破是一樣合乎敗北條件呢。

勝利條件/薩古斯被擊破　　敗北條件/宇宙高速戰鬥艦、希羅或多洛被擊破

佔領POINT/0

攻略重點





下半戰的版面是分開兩個不同的地方同時進行戰鬥的，宇宙的版面是不和月面的相連的。宇宙的版面是希羅以瑪莉古莉斯和卡多魯的WING ZERO一對一，月面的版面則是斯多洛夫的MD大戰反對MD實戰化的OZ杜魯斯派，同時間經過改造後的地獄高達和雙龍高達走出來了。先說希羅和卡多魯的一對一，由於卡多魯是不會用MAP砲的，所以一切的射擊兵器也是對希羅無效的，但希羅只有雷射劍作為武器，所以還是用你一刀我一刀的方法吧，弱氣的卡多魯是殺不了希羅的。而月面方面先用原創隊保護本據地，再用雙龍或地獄其中一部高達以射擊以外的兵器全滅敵人的MD，能用同一部高達全滅它們是可以ACE的。

勝利條件/敵方全滅　　敗北條件/希羅、迪奧或五飛被擊破

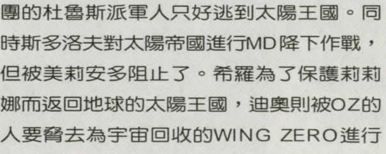
佔領POINT/0

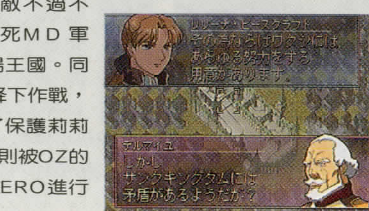
STAGE6　玻璃王國

STORY

WING GUNDAM ZERO的「ZERO SYSTEM」便是卡多洛失控的原因，幸得多洛的捨身相救才令卡多魯正常回來，可是多洛便生死未卜了。羅姆菲拉財團的迪魯馬尤候爵一令斯多洛夫於月面工場大量生產MD機動戰士，希望以MD實戰化去取代舊系統，創出新生的OZ。但OZ的總帥杜魯斯反對起用無靈魂的戰爭工具而被財團軟禁，而OZ便分裂為MD派和杜魯斯派互相鬥爭，敵不過不死MD軍團的杜魯斯派軍人只好逃到太陽王國。同時斯多洛夫對太陽帝國進行MD降下作戰，但被美莉安多阻止了。希羅為了保護莉莉娜而返回地球的太陽王國，迪奧則被OZ的人要脅去為宇宙回收的WING ZERO進行



























試機。反對使用兵器桿戈的完美和平主義國家披上了戰爭的煙火……

攻略重點

上半戰是三個勢力的戰鬥來，包括是我方的迪奧、敵方的MD派OZ和中間那受不起ZERO SYSTEM而



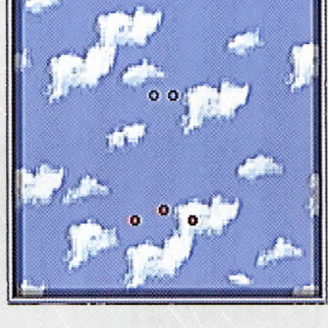
暴走的OZ士官。首先玩者不用去心急要打倒WING ZERO，因為它是會利用這機體的驚人破壞力去幹掉接近的人，包括紅色的敵人，所以不妨利用一下它。再以地獄高達可以打兩格的雙鎌刀去攻擊WING ZERO的死位，兩格射程是它的盲點來。成功地將所有敵人殲滅後便可以向下半部進發。

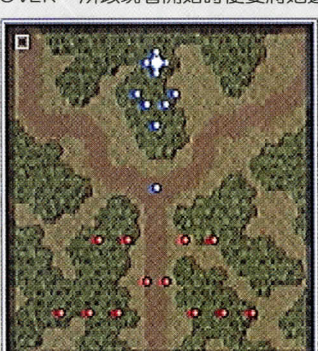
勝利條件/敵方全滅　敗北條件/迪奧被擊破
佔領POINT/0



攻略重點

下半戰的舞台由宇宙轉去了地球的太陽王國，羅姆菲拉借追擊OZ杜魯斯派為名帶兵進入王國。這一版的版面是分有空中和陸上的，地上那些多數也是不怕射擊的MD，玩者必須用必殺技、格鬥、電擊和PSYCOMU系的攻擊才能使MD有正面損害。而重點是要保護坐在汽車上的莉莉娜，她一被擊破便會GAME OVER。所以玩者開始時便要將她退





到本據地附近，再用WING GUNDAM去全數解決敵人。一共十五隻的敵人是可以令WING GUNDAM提昇至ACE的呢，原創隊方面可以擔當一個支援的角色便可以了。

勝利條件/敵方全滅敗北條件/我軍本據地被佔領、莉莉娜或希羅被擊破
佔領POINT/0

STAGE7　它的名字是EPYON

STORY

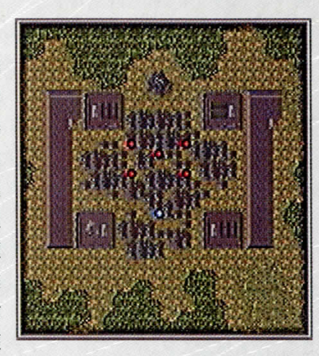
殺之不盡的MD湧進了太陽王國，希羅受到OZ兵士們的遺言去保護杜魯斯，但最後因為高達的能源用盡而停下來，反被杜魯斯救進大屋內。希羅在杜魯斯手中得到了可以改變時代的高達，是裝備了ZERO SYSTEM的GUNDAM EPYON。另一方面身處卑斯美莉昂的美利安多，因為多魯基斯已經不能再跟上自己的速度而在尋找新機體，在宇宙他找到了另一部ZERO機體WING





ZERO，並決定用它降下地球救莉莉娜。MD軍團迫進了王國的核心地帶，單憑卡多魯的高達和他的同伴們是不能抵擋。這時希羅以EYPON擊破大量MD，但卻被降下來的WING ZERO強行吸引去了。被ZERO SYSTEM翻弄的希羅和美利安多…正要進行一場無意義的決鬥……

攻略重點

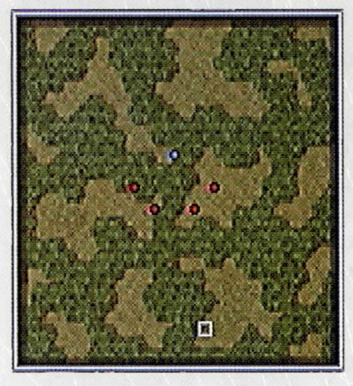


上半場的戰鬥是超強氣的希羅和格鬥系攻擊超強的EPYON個人表現，對方只有五部對射擊無敵的MD，面對格鬥系全導的EYPON不用第二個TURN便可以將敵方全滅。玩者要注意的是EYPON的性能在變型成飛誑形態時只有一格距離的武器使用，當被人射擊便不能還擊了。全滅了敵人後便會出現美利安多來到附近的EVENT，希羅便會被WING ZERO吸引去他那兒，戰鬥便移往下半部。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/希羅被擊破
佔領POINT/0

攻略重點

下半場的戰鬥是分有空中、地上和森林三個版面，其中只有空中和地上兩版是可以上下相通的。先說希羅身處的森林版面，玩者用EYPON去擊破四部妨礙物後美利安多的WING ZERO便會



出現。EYPON和WING ZERO接觸便會出現一段希羅和美利安多決鬥的CG MOVIE，十分精彩的啊！另一方面，玩者可以從本據地發進三



隊原創隊去對付MD，不過大家要注意的是水中的敵人。陸上的大部份也是不怕射擊的MD比魯哥，用多一點格鬥和NT機體上場便行的了。空中的是不懂射擊防禦的MD多拉斯，對付它們是容易得多。提一下大家要將GUNDAM SANDROCK和馬勒克ACE的話現在是個好機會。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/希羅被擊破或我軍本據地被佔領
佔領POINT/0

STAGE8　巴魯斯要塞攻防戰

STORY



莉莉娜為了平息與羅姆菲拉財團的戰端，並在世界各國面前實踐完美和平主義，所以太陽王國決定不戰而降。亡國公主莉莉娜被迪魯馬尤候爵利用成為世界元首，代表羅姆菲拉財團去統領聯合，目的是要借她那完美和平主義去得到其他國家支持，可是卻弄巧反拙，被她以和平主義抑壓著反擊殖民星的計劃。美利安多成為亡國王子後被殖民星的革命軍代表邀請成為指導者，連同代表了革命的高達一起向地球宣戰。得知薩古斯向地球

宣戰的消息，羅姆菲拉財團便立即在月面基地趕造新的MD和宇宙要塞勒菲拿，下令巴魯斯向殖民星攻擊。奈知道薩古斯的行動後便集合其他高達少年去阻止這場戰爭，結果便找到卑斯美利昂作為戰艦，還有迪奧和卡多魯回來助陣。但可惜奈阻止不了薩古斯，他更以EYPON一刀將OZ的巴魯斯要塞擊沈了，還佔領了月面新造的勒菲拿作為旗艦……



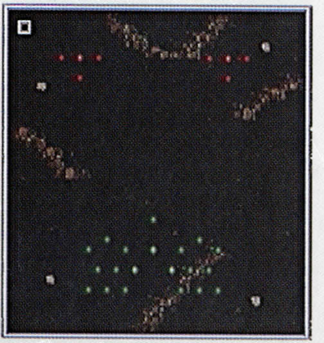
攻略重點



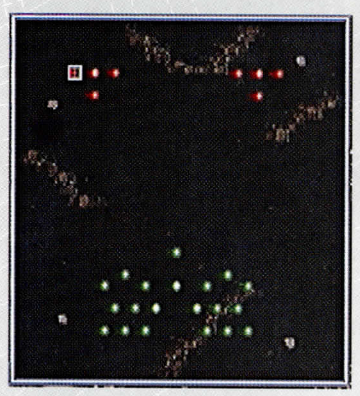
上半戰的主要敵人只有八部多拉斯，以GUEST TEAM的兩部高達要將敵人全滅真的是易如反掌呢。SANDROCK改和地獄高達的能力是比起多拉斯是有天淵之別，多拉斯最大的缺點是沒有格鬥用的武器，所以迪奧和卡多魯二人合力的話不用兩個TURN便可以將敵人全滅掉去。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/GUEST TEAM其中一人被擊破
佔領POINT/0

攻略重點



下半戰的主要對手是一大班多拉斯和宇宙要塞巴魯斯，其次的是宇宙革命軍的MD和美利安多的EYPON。由於自軍的本據地在OZ的主力版面之下，而且更加是在巴魯斯砲的射程範圍內，它是個有30000破壞力的MAP砲來呢！剛好對正我們的本據地，如果玩者的本據地LEVEL不高，HP在高不過30000的話第一個紅色的TURN中一砲便會全滅砲台，很容易被敵人佔領本據地而GAME OVER。還有出動原創隊時要小心別踏在巴魯斯砲的軌道上，否則便死定了。駐守主力在本據地附近是這一版的重點，因為在鄰接的版面有宇宙革命軍的主力部隊，他們一湧過來加上OZ的話，本據地便十分危險了。用奈的多拉斯攻擊美利安多的話是會有EVENT MOVIE一小段的，之後EYPON會退出戰線。而玩者也可以把握敵人眾多的機會將地獄高達提昇至ACE，成功地將敵人全滅後便可以過版了。



勝利條件/敵方全滅　敗北條件/GUEST TEAM其中一人被擊破或我軍本據地被佔領
佔領POINT/8

STAGE9　擊落地上的巨光

STORY



杜魯斯在美利安多將迪魯馬尤乘座的穿梭機擊破後，成功取回地球各國元首的實權，並將莉莉娜解任。於是莉莉娜和多洛絲上宇宙去找兄長阻止戰端，而杜魯斯也有所行動，將兵力集結在資源衛星MO-V上。美利安多察知杜魯斯正準備決戰，便公開向他挑戰，並以勒菲拿的主砲指向被OZ入侵的殖民星。多洛在知道那個是馬戲團所在的殖民星後，便以WING ZERO全速趕去救大家。ZERO SYSTEM令多洛回復記憶，而美利安多的真正目標也不是那兒，而是它背後的地球。一砲的威力足以令OZ一個地面基地完全地破滅，這個是給杜魯斯的挑戰書。為了平定戰事，駕駛高達的少年便出戰阻止兩方面的鬥爭……

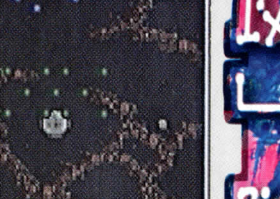


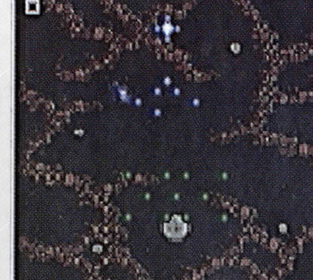
攻略重點

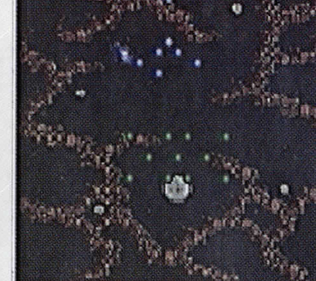
上半部是玩者要使用WING ZERO去掃除那些OZ的笨蛋，多洛對十一部多拉斯是卓卓有餘，但面對它們的集中射擊，為了保存EN還是邊斬邊迴避。使用WING ZERO的全範圍MAP砲來攻擊敵人是一個較為有效率的方法來，兩次的攻擊便可以全數將敵人消滅了。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/多洛被擊破或
佔領POINT/0

攻略重點



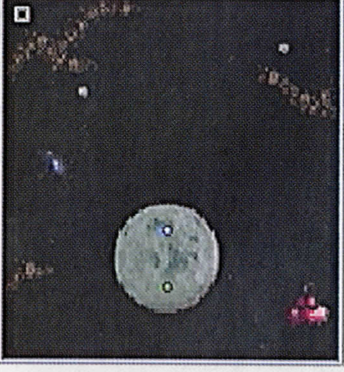




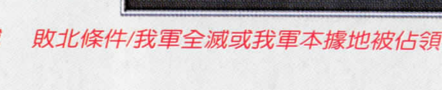


下半戰的主要敵人是宇宙革命軍，它們大部份也是配備了射擊無效化的防禦裝置，要數擊倒是要花一段時間。GUSET TEAM方面便厲害了，有強化了的SANDROCK改和HEAVYARMS改，更加有五飛的雙龍高達出戰，其戰鬥力是應付有餘的了。大家是可以選擇其一去提升ACE，但是因為回艦補給EN的速度是超慢，要集中ACE一隻高達花的時間絕對是很久。另一方面，希羅是會跟美利安多在最近月面的版面一對一決鬥的，他們的對話EVENT大家又怎能錯過呢？







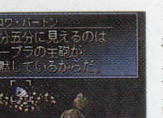


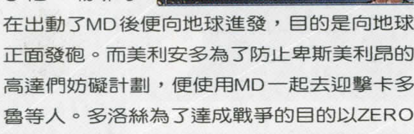
勝利條件/敵方全滅　敗北條件/我軍全滅或我軍本據地被佔領
佔領POINT/10

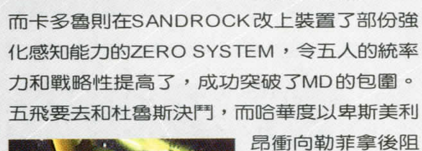
STAGE10 衝擊的宇宙

STORY

杜魯斯以多魯基斯I向美利安多提出一對一的決鬥，但被他拒絕了，因為他背負了全殖民星人們的意志。勒菲拿向杜魯斯開砲，幸好妮迪安及時以WING GUNDAM出現救了他。勒菲拿在出動了MD後便向地球進發，目的是向地球正面發砲。而美利安多為了防止卑斯美利昂的高達們妨礙計劃，便使用MD一起去迎擊卡多魯等人。多洛絲為了達成戰爭的目的以ZERO SYSTEM的腦控系統去控制MD，而卡多魯則在SANDROCK改上裝置了部份強化感知能力的ZERO SYSTEM，令五人的統率力和戰略性提高了，成功突破了MD的包圍。五飛要去和杜魯斯決鬥，而哈華度以卑斯美利昂衝向勒菲拿後阻止了主砲的攻擊。希羅在艦上得到WING ZERO後便出擊去牽制EYPON，可是美利安多為了創造完美和平主義的環境，將勒菲拿掉進地球去消滅人類的戰鬥心。最後希羅以WING ZERO擊破勒菲拿，美利安多在衝擊勒菲拿後也不知所蹤……隨著勒菲拿碎片散落在天空中流星雨來臨的，會是真正的和平嗎？









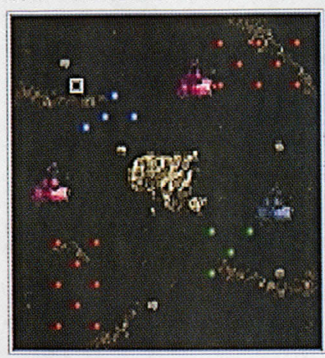




攻略重點

這個是新機動戰紀的最後一版，主要的EVENT有卡多魯、迪奧、多洛和奈跟美利安多對戰的對話EVENT。五飛對杜魯斯一對一的EVENT MOVIE是玩者在使用五飛和杜魯斯戰鬥兩次後出現的，講述他讓自己死在五飛槍下的片段。其他的敵人只需要全滅掉他們便可以往戰鬥的下半部份去。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/我軍全滅
佔領POINT/12

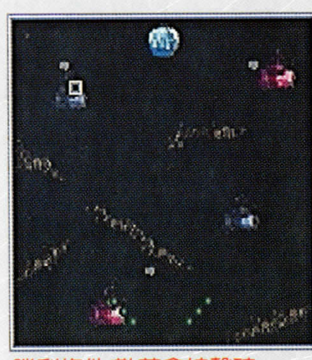






攻略重點

下半戰的主要EVENT有希羅跟美利安多一對一決戰時的對話EVENT。大家只要在集中攻擊勒菲拿便可以完成這個版面。基本上以WING ZERO先擊破EYPON再強襲勒菲拿是最快的方法來。而且WING ZERO有全方位的MAP砲護身，用兩次的話便可以擊破所有接近的MD了。





勝利條件/勒菲拿被擊破　敗北條件/勒菲拿掉進地球、我軍全滅或我軍本據地被佔領
佔領POINT/14



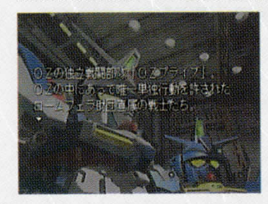


新機動戰記G-UNIT

STAGE1 以雙子為名的MS

STORY

時間是AC 0195年，殖民星派出了五部稱之為流星計劃高達的同時，於OZ直屬的資源衛星MO-V也成功研製出兩部全新的高達，它們的名字統稱為G-UNIT。雖然現在只屬於測試的階段，但已經有兩兄弟作為駕駛員為雙子高達進行測試，他們是安迪和奧迪。可是安迪的01始終勝不了奧迪的02，但在這場測試之中安迪發現了可疑的偵察MS，原來它背後是有一個莫大的陰謀……





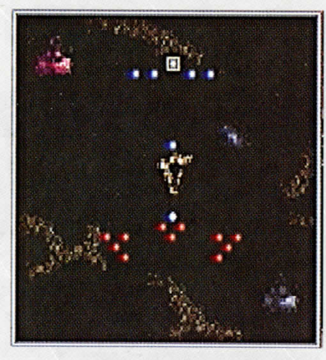
攻略重點

上半場是安迪以雙子01去追擊可疑的MS，而敵人方面只有一部EWAC尼奧，玩者只需要用PX MODE一擊便可以將它擊破。這樣便可以順利地進入下半部份的戰鬥了。

勝利條件/謎之兵士被擊破　敗北條件/安迪被擊破
佔領POINT/0

攻略重點

下半戰的重點是要保護穿梭機，玩者一開始時先將它推上GUEST TEAM那兒，再用配置在中央的原創隊伍去阻止敵人的推進。敵人全部的MS也是沒有長射程的兵器，所以不用擔心它們能突襲穿梭機。當然穿梭機被擊沈是會令玩者立即GAME OVER的。



勝利條件/敵方全滅　敗北條件/羅爾被擊破
佔領POINT/0

STAGE2　銀面具之男

OZ在宇宙以和平使者的身份出現使MO-V也準備加入，但因為上次的戰鬥使安迪對OZ有所避忌。可是MO-V的G-UNIT其實已經成為了OZ PRIZE的目標，

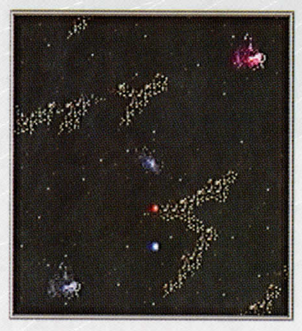




他們看上了新高達的PX MODE和可變裝的高性能。而他們得知G-UNIT的行動是因為在MO-V內有一個內應，他就是開發雙子高達的比魯基博士。OZ PRIZE的部隊寫了帶走博士便再次帶兵進攻MO-V……



攻略重點



上半戰玩者先應付突如其來的羅沙，他駕駛的高達是和雙子十分相似的，但在射擊兵器方面是他比較佔優。在兩個TURN之後他的高達會出現，EVENT會將他帶離戰線。這個時候一個謎之面具男子將會出現，安迪卻認出他是自己戰死的哥哥……

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/安迪被擊破
佔領POINT/0

攻略重點

下半戰的對手是高達艾古尼布奧斯，實力和性能上跟安迪的雙子高達也是有過之而無不及，要對付如此迴避率高的傢伙，大家可以利用殞石群才行。先引出他來再將自己躲入殞石帶之中，減低他的迴避率增加自己的防禦性，在一兩個TURN的槍戰後便以PX MODE擊殺他。另一邊的版面大家只需要用本據地的原創隊去掃場便可以了。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/安迪被擊破或我軍本據地被佔領
佔領POINT/0

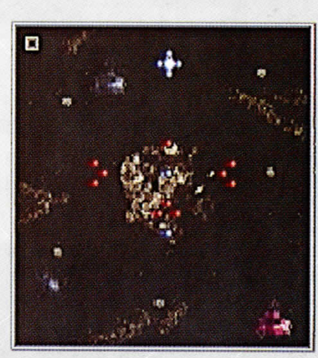
STAGE3　OPERATION PANDORA

STORY

MO-V的資源衛星在OZ帶走了博士後已經被OZ所棄掉，為了令殖民星的居民可以保安全，羅斯答應了安迪不會攻擊平民，但在穿梭機出發時史路巴出現阻止他，幸得羅斯來到讓安迪先走。但是巴路達和古蘭治並沒有放過追擊安迪的機會，安迪只好用GUNDAM LO BOOSTER出戰了。安迪擊退了OZ PRIZE後並不安全，一波未平一波又起，史路巴要組織發動計劃將衛星撞向MO-V，但其實是秘密運送新高達給安迪，果然那銀面具史路巴是奧迪。巴路達發現後出現阻止，這時兄弟聯手以高達抗敵了……







攻略重點

上半場的戰鬥是安迪與巴路達和古蘭治的一對二，因為安迪一開始便超強氣狀態，只要用一刀是重擊古蘭治的GUNDAM PANDORA的話便可以順利過版了。但如果大家失敗了，那一刀不能將古蘭治擊退便很麻煩了。

勝利條件/巴路達或古蘭治被擊破　敗北條件/安迪被擊破
佔領POINT/0

攻略重點

下半場的戰鬥主要的對手是擁有超強氣的古蘭治，單憑安迪和奧迪是不能敵得過他的GUNDAM PANDORA。所以為了不讓他連續重擊我軍的部隊，所以大家快要用原創隊的長距離攻擊MS打擊他，只要他的TENSION值下降了便大不如前，容易對付得多。



勝利條件/敵方全滅　敗北條件/我軍全滅或我軍本據地被佔領
佔領POINT/5

STAGE4　少女露娜

STORY

巴路達上任後連番敗退，為了奪回失去的高達和面子，他派出間諜露娜往MO-V，結果成功將古利夫高達和安迪帶回去。奧迪因為守護MO-V而不能去救自己的弟弟，於是羅斯便使用LO BOOSTER出擊去營救安迪，加上比路基博士的暗中幫助，安迪和羅斯成功逃出來，但被MD、韋依安度和瑪莉古莉斯包圍著……









攻略重點

這一版是沒有分上下半場的，一版過的安迪救出作戰主要敵人是有直線MAP砲的韋依安度和射擊無效化的瑪莉古莉斯，還有一部由巴路達駕駛的尼奧路及MD比魯高。一開始時玩者應該往上或下走，分佈在上下的原創隊便可以立即接應二人了。成功將敵方

全滅的話便會去到下一個STAGE。
勝利條件/敵方全滅　敗北條件/我軍全滅
佔領POINT/4

STAGE5　為了和平的時代

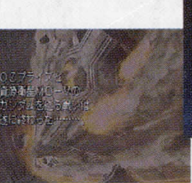
STORY



被OZ PRIZE壓迫的MO-V不能再沉默不語了，安迪、奧迪和羅斯決定用手中的三部高達還有新發明的D-UNIT向OZ PRIZE進行反擊。而巴路達和古蘭治也出動了新型高達班尼普斯和古蘭沙奧，加上大量MD去圍剿MO-V。G-UNIT的最後決戰於資源衛星展開了……





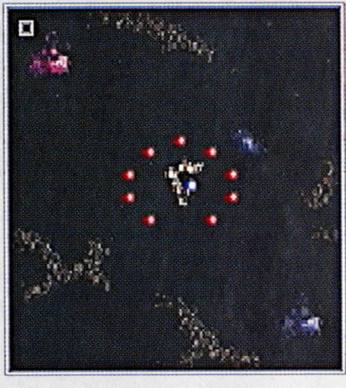




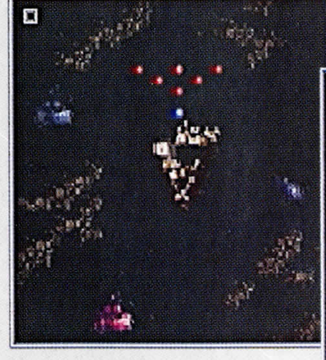
攻略重點

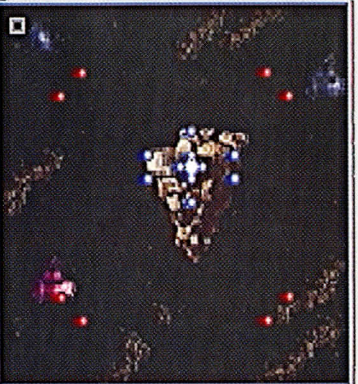


敵人的主力是GUNDAM PANRADO、班尼普斯和古蘭沙奧。玩者先擊破班尼普斯和其他MD，再用安迪的古利夫高達去單挑古蘭治的GUNDAM PANRADO，當PANRADO的HP降到了一半以下時，便會出現一段CG EVENT MOVIE，講述古蘭治被安迪擊破的情景。而最麻煩的是古蘭沙奧，一被擊破的話便會變成HP有55000的了，玩者必須在五個TURN之內將它擊破，否則便只有GAME OVER的份兒。



勝利條件/敵方全滅　敗北條件/我軍全滅或我軍本據地被佔領
佔領POINT/0

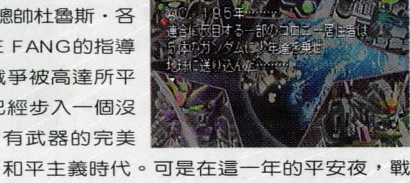




新機動戰記WING GUNDAM ~Endless Waltz~

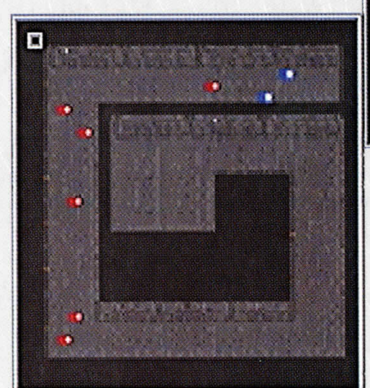
STAGE1　寂靜的軌道

STORY



時間是AC 0196年，OZ總帥杜魯斯・各斯利達與宇宙革命軍WHITE FANG的指導者美利安多・卑斯賴多的戰爭被高達所平息後，地球和太空殖民星已經步入一個沒有武器的完美和平主義時代。可是在這一年的平安夜，戰火又再次死灰復燃。為了保護難得的和平，五位駕駛高達的少年再次行動了。宇宙L3的殖民星統治者瑪莉美亞自稱是杜魯斯的女兒，擁有成為地球元首女王的權力，於是便各世界宣戰起來，並捉走了代表完美和平主義的莉莉娜。失去了高達的希羅和迪奧只好冒險潛入L3救人……







攻略重點

沒有高達的希羅和迪奧，只好用地區防衛用的宇宙戰鬥高速艦和MS里奧去迎擊L3的多拉斯部隊。這一版是分有宇宙和L3殖民星之內的兩個版面，宇宙的版面是可以讓玩者出動一隊原創隊伍的，所以不用擔心會敵不過對手。反而希羅和迪奧的里奧方面是要小心行事，否則便會被敵人擊破而GAME OVER。
勝利條件/敵方全滅　敗北條件/莎莉、希羅和迪奧其中一人被擊破
佔領POINT/6

STAGE2　永遠的回歸

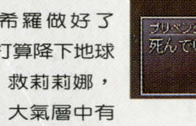
STORY

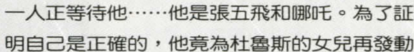


瑪莉美亞軍趁地球未能組織軍力對抗之際，出動大量重型MS沙班度去降下地球強襲各國，希望奪得地球的統治權。在大量MS突入大氣層之際美利安多突然出現，以多魯基斯II不斷擊退敵人的MS。但瑪莉美亞要脅他以殖



民星投下地球，使他束手無策起來。多洛、希羅和迪奧假借加入瑪莉美亞軍，實際是潛入殖民星中去解除降下地球的程式。美利安多知道危機解除後，瑪莉美亞軍也退出大氣圈。希羅做好了WING ZERO CUSTOM後打算降下地球救莉莉娜，大氣層中有一人正等待他……他是張五飛和哪吒。為了証明自己是正確的，他竟為杜魯斯的女兒再發動戰端。結果希羅解開了五飛和杜魯斯一戰的心結，降下地球去迎擊敵人。當美利安多快到達極限之際，卡多魯的SANDROCK CUSTOM、多洛的HEAVYARMS CUSTOM、迪奧的死神CUSTOM、奈的多拉斯，還有希羅和五飛也及時趕到，制裁破壞和平的人……

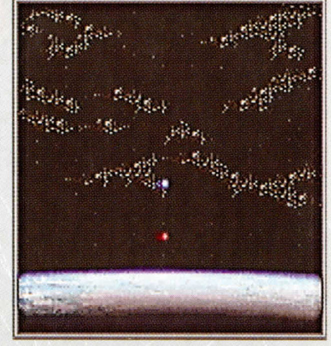






攻略重點

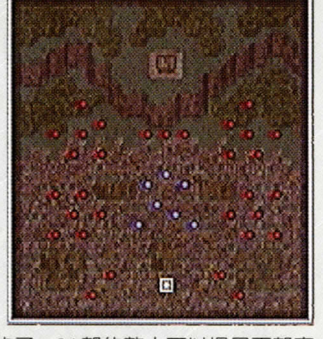
上半部的戰鬥是希羅的WING ZERO CUSTOM跟五飛的哪吒一對一。以希羅和WING ZERO CUSTOM的實力，要戰五飛的哪吒絕對是壓倒性的勝利，因為希羅駕駛的天使是這個遊戲中數一數二強力的機體來，配合ZERO SYSTEM的技術提升，玩者要GAME OVER簡直難過登天。而且二人一戰鬥便會出現EVENT MOIVE，上半戰基本上是一場交代劇情的戰鬥來。



勝利條件/張五飛被擊破　　敗北條件/希羅被擊破
佔領POINT/0

攻略重點

下半部的戰鬥便有點兒為難玩者了，這並不是因為敵人十分多而強力，而是大家要考慮一下提昇那一部GUEST MS成為ACE才好呢？GUEST TEAM的實力絕對是有史以最強的GUNDAM TEAM來，每一部CUSTOM機也魅力十足呢，但其實玩者是可以在五部高達當中開發出來的，連多魯基斯III也是同樣的道理，所以大家可以隨意選其中一部便可以的了。31部的敵人可以提昇兩部高達，哪吒和WING ZERO CUSTOM是首推之選。



勝利條件/敵方全滅　敗北條件/我軍全滅
佔領POINT/0

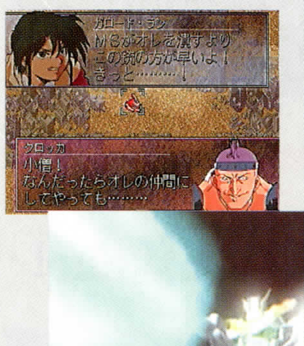
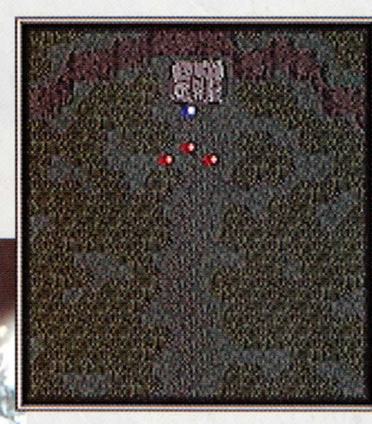
機動新世紀X GUNDAM

STAGE1　月光出來嗎?

攻略重點

上半戰的戰鬥是只有GUNDAM X的一部MS，玩者要以一對三對抗敵人。其中兩部的敵人只是嘍囉級的拾荒者，用兩次雷射劍便可以擊倒一個敵人。而且玩者的X GUNDAM是獨立行動的，所以在每一個TURN也會回復少量EN和HP。由於GUNDAM X的缺點是沒有什麼長距離的射擊武器，所以大家在戰鬥時是以格鬥戰為主。況且敵方的BOSS級機體是沒有什麼特長，超強氣的一擊足以收拾它。

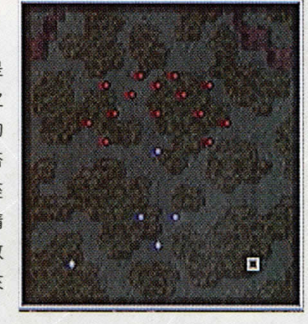


勝利條件/敵方全滅　敗北條件/卡洛被擊破
佔領POINT/0

攻略重點

下半部的戰鬥敵人的數目很多，可是GUEST TEAM和原創隊的實力也十分之強，不用擔心這場的戰鬥是一場難打的戰鬥。大家可以衡量一下14部敵人能否令GUNDAM X或其他的高達提昇至ACE，因為卡洛和雲杜巴是有對話劇情的，所以玩者要用GUNDAM X去全滅敵人是比較方便呢。原創隊是可以留下來作為支援角色使用吧。



勝利條件/敵方全滅　敗北條件/卡洛被擊破
佔領POINT/0

STAGE2　爭分奪秒的作戰

攻略重點

這一個上半部的戰鬥是一場GUEST TEAM被追殺的劇情來，一群4個的拾荒者正追殺一個駕駛高達的青年奧魯巴。玩者要做的便是使用亞斯達羅高達全力往上奔，因為你是沒有任何武器可以用的。以GUNDAM TEAM的實力要過版也不會是什麼難事來。

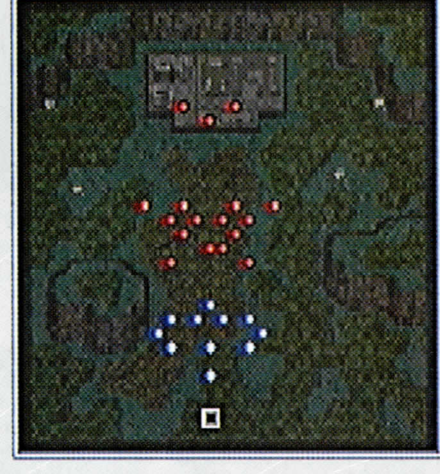




勝利條件/敵方全滅
敗北條件/自由號或奧魯巴被擊破
佔領POINT/0



攻略重點



下半部的戰鬥是地上的對艦戰鬥來的，所以敵人是多得很。玩者可以借這個敵人眾多的機會去提升AIR MASTER或是斑豹高達為ACE，加上原創隊的參戰作為支援，也許會令大家感到是一場很長的戰鬥。玩者以卡洛去攻擊奧魯巴和薩基亞兄弟是會出現EVENT對話的，他倆所使用的亞斯達羅高達和華沙哥高達也是玩者在GUNDAM X中的主要對手來。

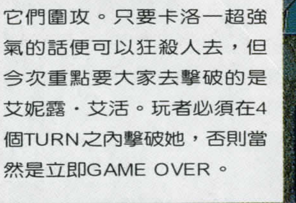
勝利條件/敵方全滅　　敗北條件/自軍全滅
佔領POINT/4

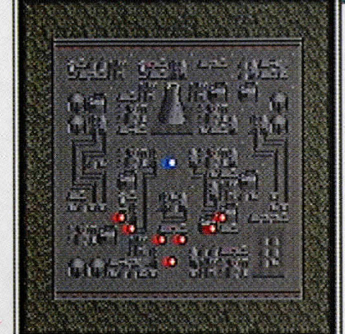
STAGE3　賣掉高達去!

攻略重點



軍只有GUNDAM X一機，然而也不須太絕望，因為對方也只有七機而已，當中六機更是飯桶。由於自機是獨立的成，故每一回合都只能防禦，直至回復EN再進攻。GUNDAM X要擊破其他嘍囉敵人最少也花費兩刀，所以為了加快消滅敵人的速度，玩者最好是跟其他兩三部敵人保持一定的距離，不然被敵人封殺了退路便會被它們圍攻。只要卡洛一超強氣的話便可以狂殺人去，但今次重點要大家去擊破的是艾妮露・艾活。玩者必須在4個TURN之內擊破她，否則當然是立即GAME OVER。





勝利條件/4個TURN之內擊破艾妮露　　敗北條件/卡洛被擊破
佔領POINT/0

攻略重點

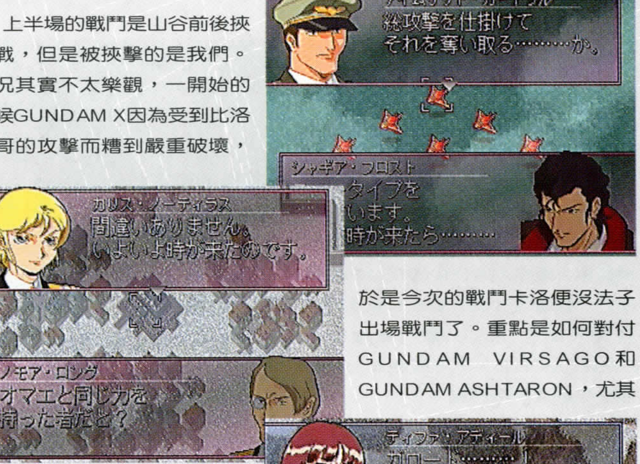


下半場的戰鬥是自由號被聯邦軍和拾荒者們圍攻，大家在開始時應該先出動原創隊去阻礙敵人往上走，這樣敵人便不會妨礙卡洛一行的行動。玩者先將卡洛放在可以一擊擊破艾妮露的位置，因為二人對戰是會有EVENT的。另一方面，卡洛和奧魯巴兩兄弟戰鬥也是會出現EVENT的。這場戰鬥又可以提升三部高達的其中一部成為ACE，大家可以把握這個機會的呢。

勝利條件/敵方全滅　　敗北條件/自軍全滅或自軍本據地被佔領
佔領POINT/0

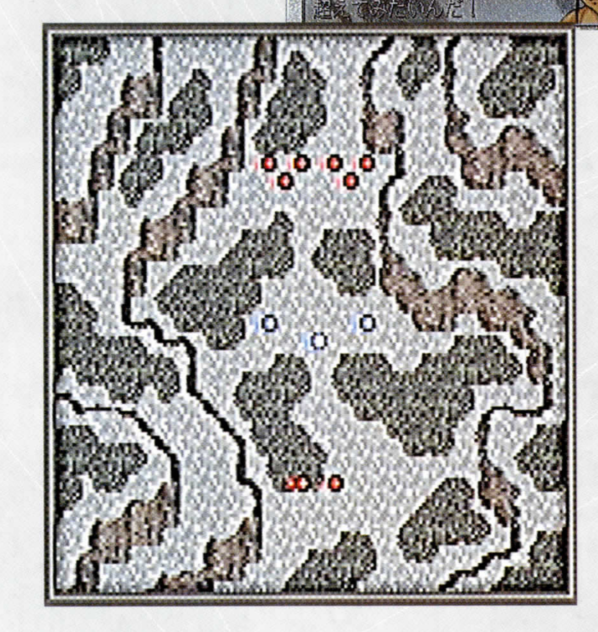
STAGE4　我是NEWTYPE!

攻略重點

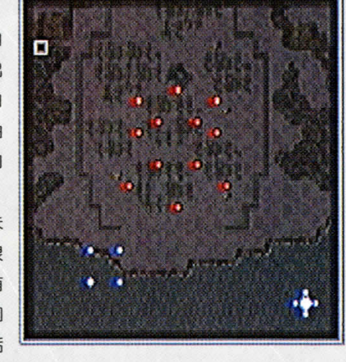


上半場的戰鬥是山谷前後挾擊戰，但是被挾擊的是我們。情況其實不太樂觀，一開始的時候GUNDAM X因為受到比洛迪哥的攻擊而糟到嚴重破壞，於是今次的戰鬥卡洛便沒法子出場戰鬥了。重點是如何對付GUNDAM VIRSAGO和GUNDAM ASHTARON，尤其是VIRSAGO的直線系MAP兵器MEGA SONIC砲破壞力高，中了便很難打呢!

勝利條件/敵方全滅　　敗北條件/自由號被擊沉
佔領POINT/0



攻略重點

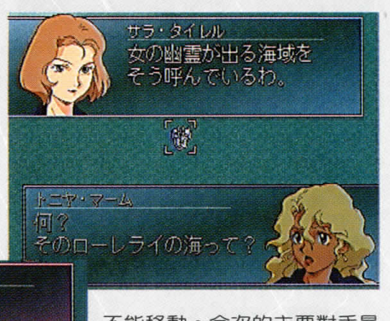


下半場的戰鬥卡洛的GUNDAM X會修理好並改裝成X DIVIDER出擊，這個新MS是可以用GUNDAM X開發出來。X DIVIDER的武裝是由原本的衛星微波砲改為DIVIER的口琴死光砲，雷射槍改為雷射機槍。而今次的敵人方面有30多部，還未計之後會出現的增援。用卡洛去跟嘉力斯和尼爾路對戰的話便有EVENT出現，另外用卡洛、羅比和胡斯向增援的羅莫亞攻擊是會對話EVENT出現。在這版大家有足夠的敵人可以使X DIVIER提升至ACE，所以還是去這樣登錄吧！

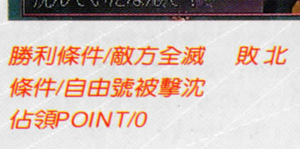
勝利條件/敵方全滅　敗北條件/自軍全滅或自軍本據地被佔領
佔領POINT/0

STAGE5　羅莉亞之海

攻略重點

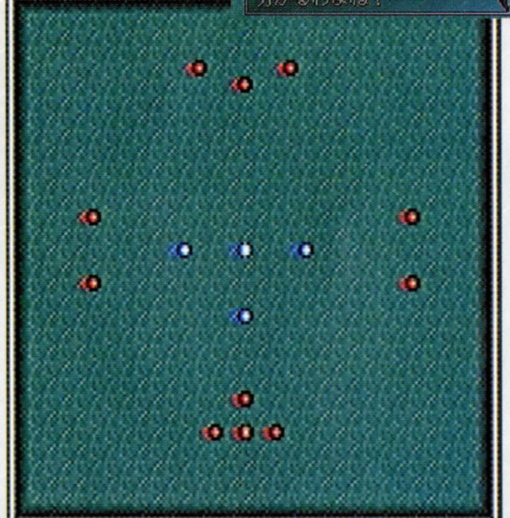


上半戰的舞台是位於幽靈之海羅莉亞，所以全個作戰的版面也是海面來。也是因為這樣的關係在海中戰鬥對大家是有多少不利，加上自由號因為被GUNDAM ASHTARON襲擊過的關係，是會停留在海中央不能移動。今次的主要對手是水中用MS和一艘跟自由號同級的戰艦，所以大家要在那些嘍囉身上取得超強氣，之後集中對付敵艦即可。

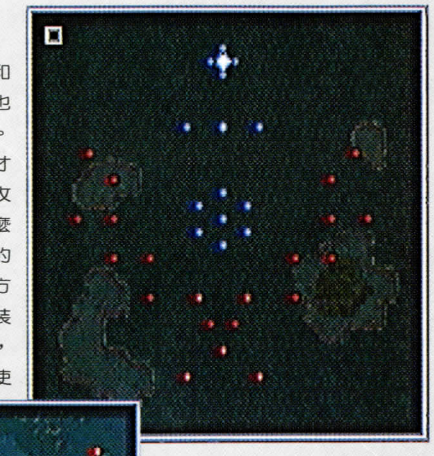




勝利條件/敵方全滅　敗北條件/自由號被擊沈
佔領POINT/0



攻略重點



這個下半戰是在海島和海底之下進行，而自由號也維修好會由莎拉暫時操作。下半場的敵人方面不比剛才的少，一共有61部MS圍攻大家，當然大家是有什麼MS想升EXP和盡快ACE的話儘管派出來殺人。另一方面GUEST TEAM當中有裝備了閃影系統的GX BIT，使用「發射」的指令是可以使用衛星微波砲大量消滅敵人的。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/自軍全滅或自軍本據地被佔領
佔領POINT/3

STAGE6　DOUBLE X起動

攻略重點

上半場是一場救出艾妮露的戰鬥，和上次要救出奧魯巴時的戰鬥差不多，不過今次的敵人比那次強上多倍呢。艾妮露的行動便是全力地逃，以她使用的MA艾絲比蘭莎要高速脫離並不是問題，但GUNDAM ASHTARON的速度是很快的，加上VIRSAGO的直線系MAP兵器MEGA SONIC砲，大家還是小心一點會GAME OVER。



勝利條件/敵方全滅　敗北條件/艾妮露被擊破
佔領POINT/0

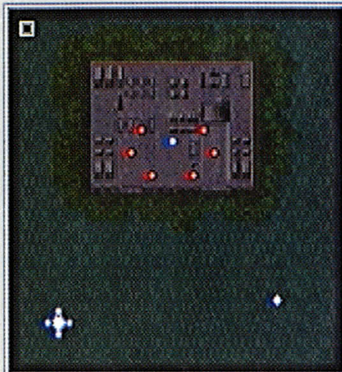




攻略重點

下半場的戰鬥是卡洛得到DOUBLE X後的基地脫出戰，以GUNDAM DX的實力要一個人洗場是絕對無問題，這樣的話也可以將GUNDAM DX提升至ACE。基本上是沒有什麼難度可言，沒有那科洛





特兄弟阻手阻腳便沒有問題了。原創隊的用途是用來保護本據地的，也可以用來支援GUNDAM DX的。

勝利條件/敵方全滅　　敗北條件/自軍全滅或自軍本據地被佔領
佔領POINT/0

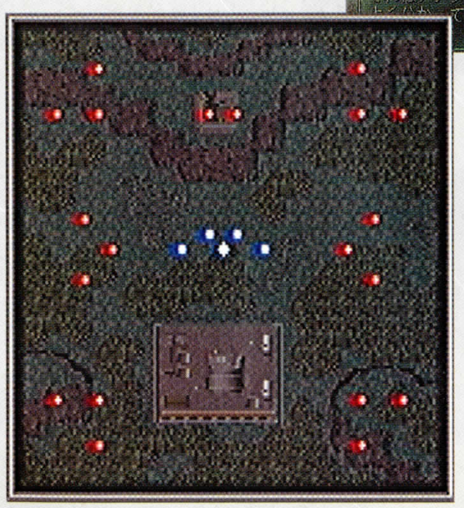
STAGE7　飛吧卡洛!

攻略重點

上半場的戰鬥是被科洛特兄弟的GUNDAM ASHTARON和GUNDAM VIRSAGO圍攻，但是說得上是圍攻，當然不會是只得兩個



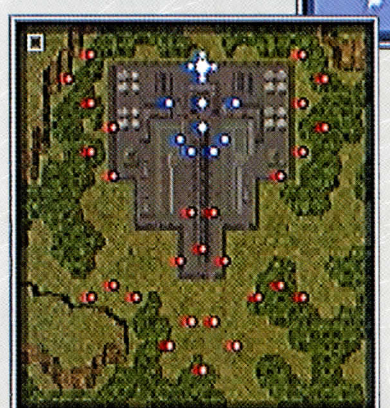
敵人了，一共是有20個敵人的MS要招待得到了GUNDAM DX的自由號一行人。大家也可以試一試用GUNDAM DX的新武器，擁有超長和闊的大範圍MAP兵器．雙衛星微波砲。那些HP只有9550的嘍囉們中了MAP砲會立即剩下995，如同被廢武功。最後再合力打倒科洛特兄弟，便可以順利地往下半部去。



勝利條件/打倒科洛特兄弟　　敗北條件/自軍全滅
佔領POINT/0

攻略重點

下半部的戰鬥是保護穿梭機的作戰，玩者只需要死守穿梭機8個回合便可以過版。但是敵人的數目是多得很的了，當中是包括了科洛特兄弟的GUNDAM ASHTARON和GUNDAM VIRSAGO，所以我們也應該出動原創隊來協助GUEST TEAM作防衛戰。玩者使用卡洛跟科洛特兄弟戰鬥的話，是會出現EVENT的。到底玩者要將敵人全滅或是死守8個TURN，便由大家自己來決定了。



勝利條件/敵方全滅或是死守穿梭機8個TURN　　敗北條件/穿梭機被擊落、自軍全滅或自軍本據地被佔領
佔領POINT/0

STAGE8　那便是G-FALCON

攻略重點

上半戰只有卡洛的GUNDAM DX一機，然而也不用太害怕會出現難打的情況，因為對方的五部機之中是有四部屬於宇宙垃圾級的嘍囉。換個角度來說其





實是卡洛和蘭斯洛的一對一，因為玩者一開始用雙衛星微波砲便可以將在蘭斯洛身邊的傢伙消滅，再和他一對一決鬥便是這場戰鬥的戰術。至於如何擊倒蘭斯洛便要使用多一點玩G GUNDAM時使用的一對一戰術了。

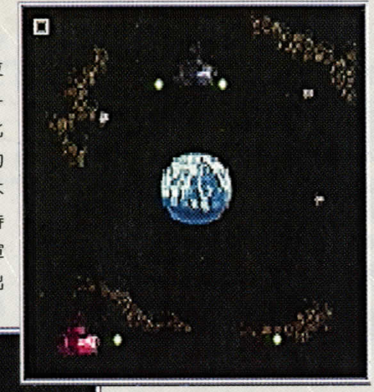




勝利條件/蘭斯洛被擊落
敗北條件/卡洛被擊破
佔領POINT/0

攻略重點

下半場的戰鬥是要卡洛和巴拉使用GUNDAM DX和G-FALCON兩個人去擊破比GUSET TEAM多出約20倍的MS，要不用原創隊出戰的話是不可能完成任務。在下半場開始時若果玩者使用卡洛跟宇宙革命軍的蘭斯洛和查迪魯對戰，是會出現EVENT對話的。今次的戰鬥主要顧忌的是敵人的殖民星砲，大家在戰鬥時要小心自己會站在殖民星砲的發射軌道上，否則是必死無疑的了。

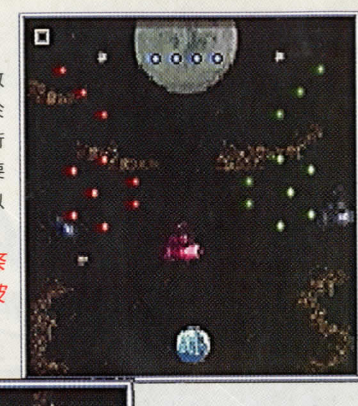


勝利條件/敵方全滅敗 北條件/自軍全滅或自軍本據地被佔領
佔領POINT/8

攻略重點

這是下半場的大混戰，也是敵人的數量劇多的一版。由於GUEST TEAM有蘭斯洛和嘉力斯的加入所以要完成這版，只需要配合原創隊去全滅敵人便可以了。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/自軍全滅或自軍本據地被佔領
佔領POINT/0



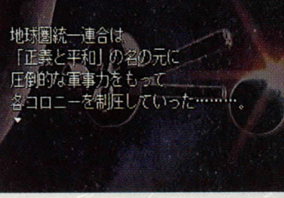


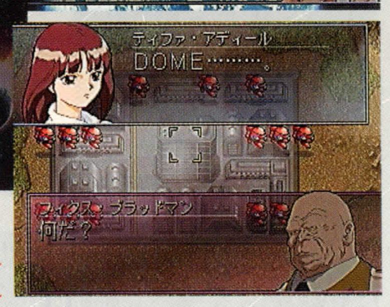
STAGE9　月亮常在那方

攻略重點

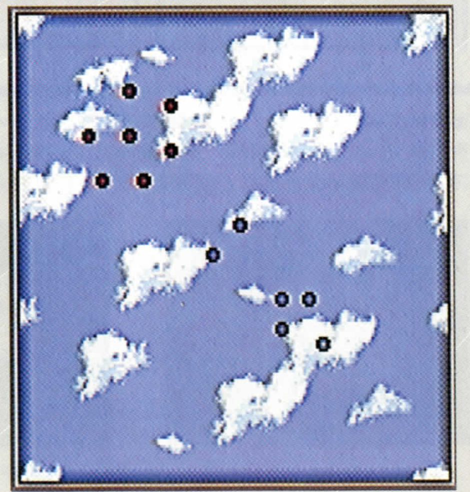
這一關又是一場追逐戰，主要的對手是科洛特兄弟。玩者不需要攻擊科洛特兄弟以外的敵人，因為大家只需要擊破GUNDAM VIRSAGO和GUNDAM ASHTARON擊破便可以過版，所以大家要集中攻擊二人便可以了。







勝利條件/科洛特兄弟被擊落　敗北條件/卡洛被擊破
佔領POINT/0







全文完

職業特「攻」隊

TEXT：MARKS

PS

發售商：	NAMCO
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中(10月5日)
RPG/	

神来 KHAMRAI™ カムライ

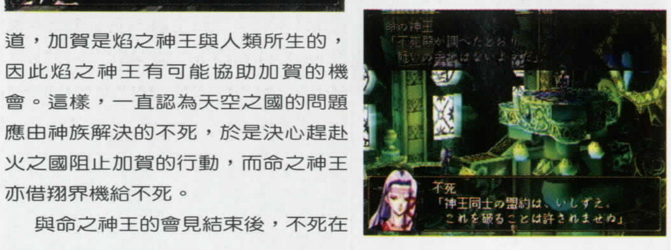
神與神的鬥爭・後篇

第五章~死鬥的結果

不死

小夜姬為了得到神王之珠令雲船啟動，所以小夜姬唯有向剛剛成為智之神王的哥哥—不死借神王之珠一用，但不死卻認為神族的問題應由神族解決，因此拒絕小夜姬的要求，來阻止人類介入此事，他亦表明自己會親自討伐破壞盟約的空之神王，而且出發往生之國與命之神王會面和相議此事。

抵達生之神殿的不死立刻命之神王相議空之神王破盟一事。知道有關加賀想開動雲船往天空之國的命之神王便告知以為加賀沒有他的神王之珠就不能開動雲船的不死知道，加賀是焰之神王與人類所生的，因此焰之神王有可能協助加賀的機會。這樣，一直認為天空之國的問題應由神族解決的不死，於是決心趕赴火之國阻止加賀的行動，而命之神王亦借翔界機給不死。



與命之神王的會見結束後，不死在通往天翔門之間的道路遇上了月影和蔓乃姬。不死把暫時由天空之國轉為往火之國的事告訴她們。當她們聽到加賀是焰之神王與人類所生的兒子，令知道意外事實而感到驚訝的蔓乃姬立刻想到不死可以與月影結婚的問題問不死，令到不死不知所措。不死到了天翔門後，便乘坐翔界機趕往火之國阻止加賀。





生之神殿

道具
月光の鎧
神將の鎧
疾風

そうだな
月影：好感度上昇
馬鹿な事を言うな
月影：好感度下降



利用翔界機趕赴火之國的不死抵達了聖山窩魯沙路的山路上。經過長長的道路，不死在山路的盡頭遇上焰之神王身邊的兩個近身神將一堂覽和普炎，但他們卻阻止不死前進，就算不死拜託代為傳達給焰之神王亦同樣遭到拒絕，因此不死唯有與他倆戰鬥。

今次會同時和兩名神將戰鬥，而堂覽會使用威力普通但範圍廣的神威「アヴォル」，使數個同伴同時受到攻擊，而普炎則使用範圍窄但威力大的神威「ヴォルガイア」，加上產生混亂狀態的神威「ガイヴァ」，而這個就需要盡快處理。如果產生混亂的是不死的話，以他的高強攻擊力，分分鐘可以令全體同伴被消滅。戰鬥方法以不讓他們使用神威為基本，而期間用火屬性敵人的弱點光之神威來削減他





們的體力。

當擊倒堂覺和普炎兩名神將後，不死便聽到從聖山裡面傳來的焰之神王聲音，而神王亦慢慢從聖山裡面步行出來。不死立刻向焰之神王問他的焰之珠在哪裡，而焰之神王把他將焰之珠借給啟動雲船的人，亦將箇中原因告訴不死。使人類自立是神的職責，而人類自立會使神的職責完結。焰之神王和前代智之神王都相信人類已有自立的力量，雲船就是令人類自立的其中一環，但當時空之神王和命之神王卻反對，認為人類依然需要的神的管理，而焰之神王亦是這樣認為，不過當遇上了其妻子之後，而令他的看法起了180度的變化。最後焰之神王問不死對他和其父親相信人類未來的看法有何見解。不死答過焰之神王的問題之後，便離開聖山。



神の役目はまだ終わっていない!
月影和蔓乃姬：好感度、信賴度上昇
珠を持っていないなら用はない
月影和蔓乃姬：信賴度下降

加賀

向焰之神王借取焰之珠的加賀他們立刻趕回嘆息之谷的雲船，原來小夜姬已經回到雲船，而且在火之國碰見的反神團成員亦在船上。加賀利用焰之珠終於啟動了雲船。在雲船飛上雲霄之際，眾人都感到興奮，但勇卻害怕得坐在地上，顯現患有畏高症。當加賀與所有反神團成員談話後，在甲板上見到狩恩寂靜地望著雲海。原來狩恩正為往後的戰鬥而煩惱，而她在加賀的安慰終於得到平伏。不過在他們欣賞廣闊的雲海時，小夜姬和勇衝忙的走過來，而她告知加賀其哥哥不死正接近雲船，雖然她不是見到，但感覺到不死的到來。此刻，乘坐翔界機的不死他們已經出現在加賀的眼前。不死和加賀二人各執一詞時，不死便告知加賀其真正的身份，令眾人立刻感到驚訝，但加賀始於不肯放棄往天空之國進發，所以最後二人以武力分勝負(不用玩者控制)。不過在二人戰鬥途中，小夜姬上前阻止他們，但正阻止二人時卻被不為意的不死恨恨利了一槍。呆呆站著的不死立刻把垂危的小夜姬帶給命之神王救治而離開雲船。







不死

不死將受傷的小夜姬交給命之神王後，便想利用天翔門往天空之國，但因為天空那邊的天翔門關上了，所以不死他們只好乘坐翔界機到天空之國。在天空神殿中，空之神王正與孔雀談話，而他們談及利用「氣」收集裝置，在其他神王的力量消失時來統治整個神來之地。



加賀

乘坐雲船的加賀他們終於到達天空之國，而在天空之國的首都郊外一阿馬路哈那高原(注意在抵達後替狩恩和勇裝備裝具)。加賀他們向天空神殿步行不久，便遇上了阻止他們前進的天空之國士兵(用火屬性的神威最有效)。不消一會便將天空之國士兵擊倒的他們在滿佈石柱的地方再遇上天空之國士兵，而今次會比之前的強一點，但戰鬥中途他們受到無差別的攻擊，令戰鬥強制結束。經過天空之國士兵的重重障礙後，加賀他們到達了天空神殿的入口，不過這裡卻遇上了帶領士兵守住天空神殿入口的孔雀，雖然孔雀打算阻止加賀前進，但聽到了不死前來的消息，立刻離開入口處而逃回神殿內。孔雀將加賀和不死他們抵達天空神殿的消息告知空之神王後，便走到氣收集裝置之間，準備這個裝置來幫助空之神王。





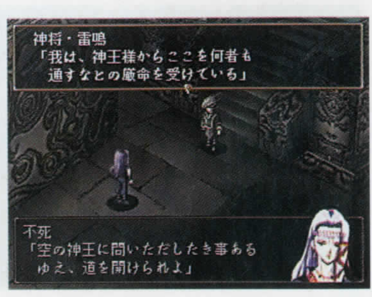
阿馬路哈那高原

道具
- 光のまとい
- カルベナの花
- 光のお守り

不死

乘坐翔界機的不死降落在天空神殿的六樓，不過他們在入口立刻碰到由空之神將率領的部隊。在戰鬥中，空之神將會使用全範圍而威力大的「ヴァラフ」，而天空之國豪兵士亦會使用威力和距離都中等的「アフラヘイズ」，因此必須在唸讀神威的時候，攻擊他們來令其停下來。此外，戰鬥中還要多使用火屬性的神威。由於空之神王身處天空神殿的九樓，所以需要往上層走的不死就必須將該層的兩個燈塔點著，而令封鎖往七樓樓梯的石門打開。經過長長的回轉





樓梯，抵達往九樓樓梯前的不死，遇見了把守這裡的神將雷鳴，為了見空之神王便不能不擊倒他，所以不死三人便向他攻擊。今次雷鳴會與兩隻「蒼炎鳳」一起戰鬥，而雷鳴同樣會使用「ヴァラフ」。把蒼炎鳳擊倒後，便可圍攻他。

不死終於在神殿九樓找到空之神王，而立刻表明與他的立場對立的。雖然空之神王諸多藉口解釋侵略火之國，但不死認為空之神王已經破壞神王之盟，而空之神王不單亦沒有反省的意思，更說出想統治神來之地的野心，最後不死決定與空之神王一戰。

今次戰鬥的敵人就是空之神王，與三名天空之國士兵。由於空之神王同樣會受到神威的攻擊，所以開始時便以全力使用火屬性的神威。戰鬥途中，空之神王突然使用新力量—「氣」，令不死他們都被擊倒。

加賀

另一方面，從正門進入天空神殿的加賀沿著樓梯一直向上走，而到了神殿三樓時便遇上了一個小小的難題，因為往四樓的樓梯被一磚石像阻擋著，所以加賀便把石像兩旁的按鈕按下，把石像移開。到達神殿四樓的加賀他們在進入放置了氣收集裝置的房間時，碰見把守這裡的神將豪雪（戰豪雪前，先作全體回復體力和神氣，因為之後連戰孔雀）。連同兩名士兵一起戰鬥的豪雪會多使用範圍廣的「アフラヘイズ」。最好在發動前和受攻擊盡快回復，而且開始時立刻使用令防禦力上昇的「リバル」，以及使用他們最怕的火屬性神威。



擊倒豪雪後，便自動走入放置氣收集裝置的房間內。加賀他們立刻見到另一神將孔雀。當他知道加賀他們擊敗豪雪感到驚訝之餘，亦立刻表明自己與空之神王沒有關係，並指示空之神王的位置，不過仍然加賀記得他就是之前阻擋他們前路的人。由於孔雀的行為實在太卑鄙了，所以加賀決定與他一戰。雖然今戰孔雀一人作戰，但他會使用威力大的「ディグヴァラル」和令對手混亂的「ガイヴァ」，因此在受到攻擊後，盡快回復。不過孔雀在唸讀神威時會出現防禦狀態，難以用普通攻擊把唸讀中斷，唯有以普通攻擊作牽制，而且用神威攻擊他。雖然最後將孔雀打敗，但被他用煙霧彈逃脫了。本想追趕孔雀的加賀和勇立刻被狩恩叫停，因為這裡的裝置還未解決，而加賀立刻鐵鎚將裝置破壞。



天空之神殿

道具

回復の護符

不死

在加賀等人破壞了氣收集裝置的同時，正於神殿九樓與戰鬥不死的空之神王立刻感到氣的供給停止，而亦想到不死可能借助了人類的力量，所以不斷地罵不死軟弱、無能，最後不死亦再次與空之神王戰鬥。今次戰鬥和之前的同樣，以火屬性神威攻擊空之神王他們。不死終於破壞神王之盟的空之神王擊斃，而且從他的身上找到葉之珠，不死亦知道了空之神王就是葉之珠失竊的幕後黑手。不死在離開時，碰到同樣來空之神王的加賀等人，而加賀知道命令空之軍團侵略火之國的人就是空之神王後，便決定回到火之國與焰之神王會面。不死在蔓乃姬叫嚷下，亦決定與加賀他們乘雲船到火之國與焰之神王會面。





第六章~暗轉，然後……

共同

不死和加賀他們到達火之神殿後，不死便先謁見焰之神王，月影和蔓乃姬就在神王之間外面等候，而狩恩和勇則先到首都「艾嘉」等候。不死謁見焰之神王時，不死將己討伐空之神王和空之神王盜取了葉之珠的事告知焰之神王，而且問及人類自立後，神族的存在問題。感到驚訝的焰之神王以人類和神族同存的答案回覆他，之後不死為了將葉之珠交還葉之神王而告辭。接著，加賀謁見焰之神王，而加賀直接問焰之神王他是不是其兒子。焰之神王在認真回答後，便將自己的立場及重重的問題一一告知加賀。







不死

從火之國往大地之國的不死他們因為大地神殿的天翔門不知為何關閉了，所以不死決定利用天翔門轉送到古亞拿鎮郊外的獸之谷。由於在獸之谷內，只得中央的一條小溪澗，所以絕對不會令人迷路的。此外，開始附近出現回復點，令玩者不用吝惜地使用神威。



獸之谷

道具

- 毒消し藥
- 朱神の槍
- 黑死の劍
- 玄武の甲羅
- 書物
- 3000バル
- 神速の靴
- チキの實

越過獸之谷的不死到達了大地之國的首都古亞拿，不過他們同樣感到一份不安的感覺。不死與入口附近的瞭望塔內的村民談話之後，蔓乃姬和不死都覺得孔雀正欺騙這裡的村民而成為救國英雄，於是打算盡快向葉之神王說出真相。於北面的瞭望塔打聽情報之後，不死決定往大地神殿出發，但在東的神殿入口卻發生一件奇怪的事情。當警衛兵見到不死和蔓乃姬時，立刻驚慌逃走，令不死感到不明所意。感到奇怪的不死繼續在鎮內打聽一下大地之國究竟發生何事，而在北面民家外面的男人口中知道，在鬥技場即將把神族處刑。

當不死趕到鬥技場的時候，不死便見到蔓乃姬的雙親—楠葉公和楠美妃的處刑剛剛開始。見到蔓乃姬衝上刑台的不死立刻追著蔓乃姬，而與當中把守的天空之國士兵戰鬥。由於士兵會使用全範圍的攻擊神威「ヴァラフ」，威力大之餘再加多個士兵連續使用，根本沒有辦法可以阻止，所以只可以在開始時立刻使用範圍性的神威作搶先攻擊。如果全體以連鎖式使用神威，敵方就不能產生那個效果。當戰鬥進入第三場的時候，對方就是神將風牙及三名天空之國的士兵。經過兩場連續戰鬥之後，在沒有回復體力的機會下，體力已經被扣了很多，所以在戰鬥開始立刻使用神威或道具進行體力回復。在懂得神威「ヴァラフ」的士兵上前使用普通攻擊，再加上以弓和神威「ヴァラフ」作後方支援的風牙攻擊下，只好同樣全範圍的神威來阻止他們唸讀，而且加以使用光和火屬性的神威。





最後不死終於把風牙擊倒而救出了差點被處刑的楠葉公夫婦，而楠葉公吩咐蔓乃姬神殿入口的四祖像打開秘庫的門，拿出拯救大地之國的武器。此外，蔓乃姬更帶不死和月影進入她從大地神殿中偷走出來的秘道。

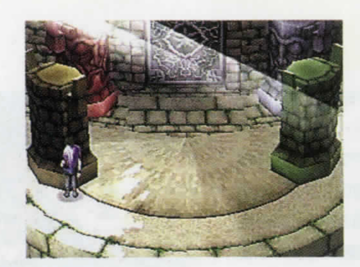


古亞拿鎮

道具

- チキの實
- カルベナのしずく
- 鬼の手
- カルベナの丸藥
- ヴォルガの大鎧
- 破神の首飾り
- 目覺めの木槌
- カルベナの花
- 光首飾
- カルベナのしずく
- アイリの水

天翔門之間
A





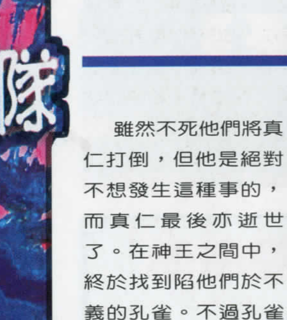
通過秘道後，不死便直接到達蔓乃姬的房間內。當不死走出神殿的螺旋樓梯時，便會不斷遇上一般弓兵、劍兵和大地之國的機操兵，而戰鬥中的機操兵在開始時立刻作特殊攻擊的準備，因此立刻以範圍性神威阻止。為了取得之前楠葉公所說救國武器，所以不死隨即走到神殿入口。開啟秘庫的方法就是令四個祖像互相面對面，但是啟動其中一個亦會令其他石像轉動，而其按鍵方法就是令黃色石像轉動四次，便打開秘庫之門。沿著樓梯向上走就可以見到進入秘庫的樓梯，而當中收藏了蔓乃姬的專用武器—「神行太保の短劍」。當準備一切之後，不死走到底層的神王之間前，遇上把守神王之間的神將真仁。雖然不死向被孔雀欺騙的真仁解釋，但因為不死手持葉之珠使真

蔓乃姬房間
大地神殿3樓
A
B
大地神殿2樓
B
C
SAVE
楠葉公房間



仁不相信其說話，而不死亦唯有與他一戰。今次戰鬥只有「神將真仁」，而會使用令對方敏捷度下降的「シータ」和葉屬性的攻擊神威。由於他的唸讀時間短，所以最快找其中一人專門使用神威攻擊，令他沒有時間唸讀，而他最怕的屬性就是空。

紅色像
藍色像
黃色像
綠色像
大地神殿入口
大地神殿1樓
C
神王之間



雖然不死他們將真仁打倒，但他是絕對不想發生這種事的，而真仁最後亦逝世了。在神王之間中，終於找到陷他們於不義的孔雀。不過孔雀竟然在不死面前繼續說出一些說三道四的說話，更說不死是殺死葉之神王的兇手。當不死想和孔雀戰鬥的時候，加賀他們突然走出來，而且向不死充滿著怒意，他們在不死還未解釋時已經向不死攻擊。今次戰鬥中的加賀三人都是假的，而他們會連續使用強勁的神威，所以最好在開始時立刻全範圍而有效的神威。由於他們都是火屬性的，所以以光屬性的神威最為有效。此外敵方亦懂得回復系神威，因此見到他們準備時立刻攻擊阻止。





將假加賀他們擊倒後，不死便要對付令神來之地發生混亂的罪兇—孔雀。今次孔雀會連同妖獸「紗牙羅獸王二式」和「紗牙羅獸王三式」，而這是在第四章那「角」妖獸的一種，由於不怕神威，所以只好用普通攻擊，再使用令攻擊力上昇的「リアヴァ」和「リヴォル」。最初時，以集中攻擊其中一隻紗牙羅獸王，而期間要小心孔雀使用威力高而全範圍的「ティグヴァラル」。同樣會使用回復體力「セフィ」和有毒效果「バ・ティア」的孔雀在唸讀神威時，就需要用簡單的神威阻止。當妖獸擊倒後，才全員以集中攻擊來封鎖孔雀。雖然把孔雀擊斃為葉之神王報了仇，但葉之珠已經交給何人了，所以不死決定先回生之國，找命之神王相議。



大地神殿

道具

六神靈の聖衣
ひま草
目覺めの木槌
シャフィアの甲冑
赤い糸
神行太保の短劍
雷獸ミカヅチの牙
チキの實

加賀



與焰之神王傾談過後，便離開火之神殿前往火之國艾嘉。當加賀到達艾嘉時，遇上在入口站著的狩恩。知道加賀就是神族之子的狩恩隨即問加賀他的立場有沒有改變等問題，雖然狩恩的樣子上很不到，但加賀很明顯知道狩恩對自己的信心開始動搖，而之後狩恩離開了入口處。本想來到生之教會打聽小夜姬消息的加賀，聽到收到力之神王即將降臨的消息。加賀進入水色通道的民家時，見到勇正於屋內開始他的演奏會。加賀上前祝賀後，就有一名男人出現，而且說反神團頭目有急事找他到基地一聚。到達基地後，加賀才知道反神團已得悉他是神族之子，便認為他是叛徒而向其攻擊。



狩恩從勇口中知道加賀到了反神團的基地，勇在經過狩恩的一句話便開始感到奇怪，於是立即趕往那男人所稱的基地，而狩恩卻因為加賀的神族身份感到困惑，但最後還是決定去救加賀。那班假稱反神團的人在見到







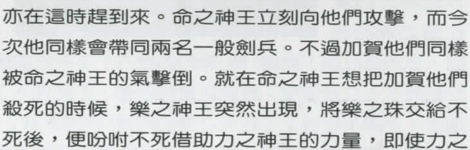
狩恩和勇便與他們戰鬥。他們的攻擊主要是使用普通攻擊，而其中二刀流的男人會使用火屬性「アヴォル」。由於他們全都是空屬性的，所以使用火屬性的最有效。在擊倒假反神團後，狩恩獨個兒離開那房子。加賀終於在樹下找到狩恩，而她經過加賀的表明而得到平伏。



回到艾嘉鎮的加賀二人，遇到勇後知道小夜姬的傷勢已被醫好了，而她現在來到火之國。加賀三人在生之教會找到小夜姬，而她想謁見焰之神王，加賀便立刻答應與她一起前往。不過在加賀和小夜姬離開生之教會後，向勇說自己發覺小夜姬與平時有點不同。到達火之神殿，加賀與小夜姬二人立刻謁見焰之神王。焰之神王因為聽不見小夜姬而叫她走近他，不過小夜姬突然襲擊焰之神王，而令他當場逝世。加賀在焰之神王的說話中知道小夜姬被命之神王的氣控制，但同時被小夜姬擊暈。這時候，狩恩和勇亦趕到神王之間，不過小夜姬在狩恩向其攻擊前帶加賀離開了火之神殿。

首都艾嘉

道具
七聖劍
妖弓サカキ



選項	效果
そうだとしても…	狩恩：好感度下降
そんなことはない!	狩恩：好感度上昇、信賴度下降
仲間だ	狩恩：好感度下降、信賴度上昇
好き…だ	狩恩：好感度、信賴度上昇

共同

原來加賀被帶到的地方就是生之神殿的神王之間，而主謀一命之神王亦在場。命之神王利用小夜姬吸取了加賀那與別不同的氣之後，身為智之神王的不死亦在這時謁見，想順便將不死殺死的命而立刻吩咐神官帶他到來。雖然不死不知道命之神王的陰謀，而且照常向其報告有關討伐空之神王的事，但當小夜姬說話時卻令不死立刻覺得眼前的並不是平時所見小夜姬，命之神王便把其陰謀出來，更派小夜姬攻擊不死他們。由於小夜姬只懂得使用需要長時間唸讀的神威一「レトゥフィース」和威力低的普通攻擊，而且防禦力和體力又少，所以可以非常簡單的解決她。因為不死知道小夜姬今次已不能救治，所以他顯得非常傷心聽取小夜姬的遺言，而她將從加賀吸回來的氣還給他。



在小夜姬消失後，不死立刻向命之神王報小夜姬的仇。命之神王在戰鬥中只帶同兩名一般劍兵，但沒有對其的戰鬥方法，因為他們只要受到一定的傷害時，命之神王便會放出令不死驚訝的氣攻擊他們。

雖然命之神王將不死他們擊倒，但心擔加賀安危的狩恩和勇亦在這時趕到來。命之神王立刻向他們攻擊，而今次他同樣會帶同兩名一般劍兵。不過加賀他們同樣被命之神王的氣擊倒。就在命之神王想把加賀他們殺死的時候，樂之神王突然出現，將樂之珠交給不死後，便吩咐不死借助力之神王的力量，即使力之神王是破壞神，而力之神王就在闇之國的不入之地遺跡內。此外，樂之神王更吩咐加賀問成長地的老婆婆有關其母親的下落，而最後樂之神王以全力將他們六人送離生之神殿。只剩下的命之神王和樂之神王便進行激烈的戰鬥。



第七章~神人的流轉

加賀

被樂之神王從命之神王手中救出的加賀六人原來轉送到闇之國，而不死、月影、蔓乃姬三人相斷甦醒，而蔓乃姬本想將加賀叫醒，但不死卻因為不想人類捲入神族的問題內而阻止她。不死他們離開後，加賀三人亦相斷甦醒。勇雖然覺得應為仍然生存而感到高興，但他想見樂之神王的願望被幻滅了，而顯得有點失去目標似的。加賀想起樂之神王







吩咐他找其母親，因此先回到達斯達尼村找老婆婆。當走到老婆婆家前面的吊橋時見到奇利巴出來迎接，而知道加賀需要找老婆婆的奇利巴便與加賀一起走入老婆婆的帳幕內。

在帳幕內，老婆婆原來真的知道加賀的身世，既然加賀得到樂之神王吩咐前來找她，老婆婆唯有將之前隱藏的事告知他們，而且教加賀到不入之地裡面找正在長眠的其母親。知道母親位置的加賀決定先稍作休息，之後在村口集合。離開老婆婆帳幕的加賀走到村長家的房間中找勇。當走到鍛冶屋前，加賀碰到奇利巴，而她問了一個問題後便離去了。加賀在橋邊找到了狩恩，而終於找到新的旅程目的，就是與加賀一起。之後加賀、狩恩和勇在村口集合，準備出發到闇之森。



そうしたい
取得裝具「ヨグーの護符」
それはできない
沒有事情發生

達斯達尼村

道具

体の旋律
きれいな石
レトゥの鎧
カルベナの丸藥

進入了闇之森的加賀在不久想起幼年時，奇利巴將包圍加賀的五隻妖獸擊倒，因此令他覺得奇利巴有如親人一樣。在闇之森內，雖然加賀可以直接進入不入之地，但這樣就錯過了兩件狩恩和勇的最強武器，而它們分別在北之洞窟的深處房間和盜賊的基地內，取得它們最好先回村莊回復。加賀最後終於到不入之地，而見到圓形的石盤時，它會自動打開。經過石盤後，加賀便見到在已在等候的奇利巴，而她便帶加賀到母親的身處位置。加賀終於至懂性以來第一次見其母親一策(サクヤ)，他利用自己的氣令策甦醒過來。之後，策將一顆由樂之神王一早準備的力之珠交給加賀，而因為策需要作少許的休息，所以奇利巴便帶加賀往闇之遺跡內。







闇之森

道具

天田ける星の弓
曉

不死

不死在拜祭小夜姬後，就會在闇之森東面的盜賊基地開始，而前往闇之遺跡的不入之地入口就在闇之森的西面，亦即是以前不死與「角」戰鬥的地方。不死在盜賊基地準備行裝後，便立刻向不入之地進發。經過長長的路途，不死進入了力之神王身處的闇之遺跡。不過不死遇上了在生之國的同僚「神將庸章」，但因為他堅持支持命之神王，不死只好與他一戰。今次庸章會與兩隻水晶獸亂，而庸章不單用弓遠距離攻擊，而且會使用「カイヴァ」、「シャロン」等令人產生異常狀態的神威，再加上他唸讀神威的時間短，因此在開始時以連續使用範圍性的神威，把水晶獸消滅，才集中攻擊庸章，令其沒有唸讀神威的時間。此外，命屬性的庸章，對命以外的效果低，所以最好不要期待連續使用神威攻擊他。





由於可以進入的入口只得裡面的大門，所以不死唯有從這裡進入闇之遺跡的地底。在地下1樓時，不死便向左面拾取月影的最強武器，而再往右面的通道繼續前進。當走到地下一樓的盡頭，不死就發覺沒有可行的路，而只要將畫面中的按鈕按下，這樣可以從左面的樓梯往下走。經過地下二樓的同樣機關後，不死終於抵達地下三樓，但卻在另一邊遇上「神將冥華」，而他與兩隻紅煉鳳一起作戰。開始時連續使用全範圍有效的神威，可以將兩隻嘍囉解決，而剩下冥華一人。雖然冥華多使用普通攻擊，但亦要注意使用的「リティ」。由於這神威會有即死的可能性，所以不得不阻止使用。





經過冥華後面的螺旋樓梯時，只要踏上一些石板上，就可以把殘缺的樓梯回復過來。到達地下五樓時，不死便在下方拾取其本身的最強武器。稍作回復之後，不死往北面的通道前進，而在通道尾段遇到把守這裡的「神將百起」。今次百起連同不怕神威的紗牙羅獸魔王一起戰鬥，於是需要先用普通攻擊擊倒紗牙羅獸魔王，才集中攻擊百起。最後，不死通過一扇光門，終於找到仇人—命之神王。原來之前拯救他們的樂之神王已經被命之神王殺死了，而命之神王以吸取回來與不死一戰。命之神王會連同兩隻「紗牙羅獸魔王」一起戰鬥，亦因為紗牙羅獸魔王不怕神威，而需要集中攻擊將牠倆逐一擊倒。不過要小心唸讀時間短的命之神王會多使用「ガイヴァ」、「ラルシール」等神威。此外，他每當受到攻擊時候都會轉移到別處，因此近距離攻擊對其用處不大，從而這場戰鬥最有效變成遠距離使用神威。不過當命之神王受到一定的傷害，就會變成氣吸收形態。







闇之遺跡

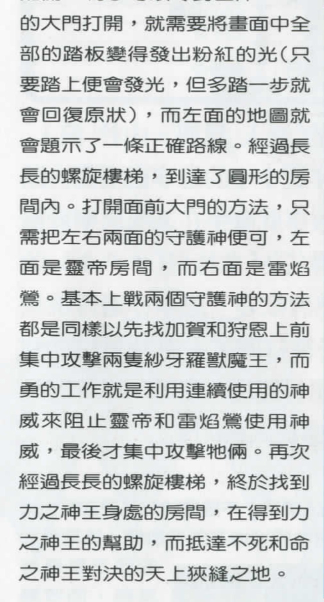
道具

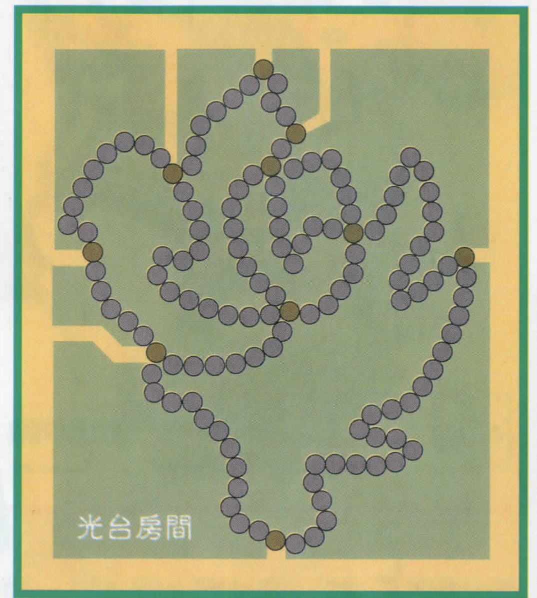
混世魔王劍
クムルハヌシの鎧
心の旋律
アイリの水
槍神・毘沙門天

加賀

另一方面，同樣在闇之遺跡的加賀在奇利巴帶路下進入了遺跡內，而今次加賀所走的路就是樓梯上的入口。當走進光台的房間後，加賀遇上了最大的難關。為了可以令對面岸的大門打開，就需要將畫面中全部的踏板變得發出粉紅的光(只要踏上便會發光，但多踏一步就會回復原狀)，而左面的地圖就會題示了一條正確路線。經過長長的螺旋樓梯，到達了圓形的房間內。打開面前大門的方法，只需把左右兩面的守護神便可，左面是靈帝房間，而右面是雷焰鶯。基本上戰兩個守護神的方法都是同樣以先找加賀和狩恩上前集中攻擊兩隻紗牙羅獸魔王，而勇的工作就是利用連續使用的神威來阻止靈帝和雷焰鶯使用神威，最後才集中攻擊牠倆。再次經過長長的螺旋樓梯，終於找到力之神王身處的房間，在得到力之神王的幫助，而抵達不死和命之神王對決的天上狹縫之地。



共同

雖然加賀趕到天上狹縫之地，但見到不死已經被命之神王擊至倒在地上，而命之神王占立刻加賀他們攻擊。這場戰鬥內，除了變成氣吸收狀態的命之神王外，亦有兩隻剛才見過的靈帝。由於氣吸收形態的防禦力高，所以優先的工作逐一將靈帝擊倒。氣吸收形態的攻擊主要以「リティ」「ラルシール」的神威，而神威「ラトゥラース」對靈帝是起不了作用。使用神威時，基本以角色最強的神威。在戰鬥時，當體力或神氣不足時，就直接使用道具來回復，不要浪費使用神威的時間。



當氣吸收形態受到一定傷害時，他再次使用同一招把加賀他們擊倒，而這時倒地的不死已經起身了，本想六人夾擊的他們見到氣吸收形態變成了氣暴走形態。在今次的戰鬥裡，不死和加賀兩隊會同時戰鬥，但只是兩邊交替的戰鬥，只要經過一段戰鬥，便會另一邊戰鬥。戰鬥初時，由不死那邊開始。與氣暴走形態一起出現的就是兩隻守護神「雷焰鶯」。首先以集中攻擊把雷焰鶯擊倒，而氣暴走形態很有機會在途中使用神威，唯有以全範圍的神威阻止。此外，為了阻止氣暴走形態使用唸讀時間短而威力非常大的專用神威，而避免形勢隨時被一擊逆轉的情況出現，需要找到一個成員裝備遠距離攻擊的武器。




雖然不死和加賀等六人終於經過艱辛的戰鬥後將命之神王徹底擊敗，但同時天上狹縫之地立刻崩潰，六人從高空急速墜下，幸好及時被雲船所救。在雲船著陸在闇之國的雲橋之上，加賀三人立刻走出來與迎接他們的村民談話。就在眾人談得興高采烈之際，月影突然跑出來並說不死不見了，令一直暗戀他的月影感到非常傷心，即使找到不死所使用的神槍，月影最後決定將隱藏的內心解放，而把頭布拉走，露出美麗的面孔。時間的不斷流逝，加賀、狩恩和奇利巴過著悠然自得的幸福生活。視音樂為生命的勇於各國四處表演，而得到各地的讚賞。非常頑皮的蔓乃姬好像小夜姬那樣於各地幫助困難的人民，不過……。至於深愛不死的月影仍然不斷尋找不死的下落。







~完~



不思議迷宮 浪人思寧2
鬼襲來！思寧城！

思寧的一點心意「思寧城」

BY 隨風

N64

發售商：	任天堂/CHUN SOFT
售價：	6800日圓
容量：	256 M
記憶：	–
發售日：	發售中
RPG／震動對應	

N64的遊戲大部份也帶有十分濃厚的童話色彩，《浪人思寧2》亦不例外呢，遊戲的主角是可愛的「浪人」思寧。由於「浪人」一直都是為了旅行而生，因此年紀小小的思寧已經獨自踏上旅途，在山谷間四處冒險。故事就發生在某次思寧於旅行途中感到十分餓時，走到一個名為「拿特里(ナタネ)」的豐裕村莊中，並受到當地人的熱烈歡迎，思寧亦過得很快樂。可惜很不幸地，寧靜的日子被打破了，拿特里村受到惡鬼攻擊，於是思寧決定為拿特里村建造一座城，來守護這條小小的村莊，真正的冒險故事亦正式展開了...

何謂「不思議迷宮」?—

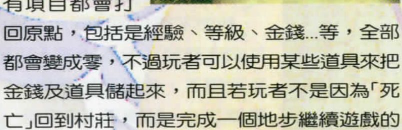
遊戲的主題是《不思議迷宮》系列，那麼各位一定有一個疑問，到底什麼是「不思議的迷宮」呢？其實簡單來說，可以把它形容為分成兩個「世界」－村莊及迷宮，當玩者每次重新進入迷宮或村莊時，角色的所有項目都會打回原點，包括是經驗、等級、金錢...等，全部都會變成零，不過玩者可以使用某些道具來把金錢及道具儲起來，而且若玩者不是因為「死亡」回到村莊，而是完成一個地步繼續遊戲的話，身上的道具及金錢亦會保留起來，只有LV是一定會打回零而已。另外即使是同一個迷宮，但每次重新進入時版圖都會改變，像一個全新的迷宮般，相同的只有敵人的等級。這些要素加起來，就成為《不思議迷宮》了。



遊戲目的—

前文曾提過思寧於旅行的時候到了一個「拿特里村」，而剛巧此村莊受到鬼族攻擊，整條村都被破壞，因此思寧決定幫助他們重建村子－這就是遊戲的重點。所以玩者必需不斷於初級、中級及高級難度迷宮中冒險收集材料，再到山頂上找「加工屋」建造房子，房子的構造請閱下表，而建築次數則是每樣四次。待房屋建成後，就可以進攻鬼之島，其實亦可算是最高級難度的迷宮吧！

建築物名稱	使用材料
主城(本丸)	土、水、木、岩、鐵
別城(二丸)	土、木、鐵
內牆(內壁)	土、木
外牆(外壁)	土、水
護城河(堀)	水、岩



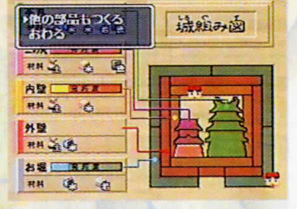
收集材料—

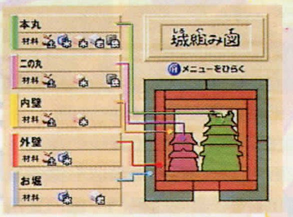
既然遊戲的主題是收集材料來建造村莊，那麼玩者的重點就該放在收集材料上，不論放棄什麼道具也要留著材料。而材料分為土、水、木、岩、鐵，基本上全部都可以在迷宮中找到，但是質數卻十分參差不齊，如果玩者想得到好一點的材料，則可以在山頂頂層向人購買，不過價錢可不便宜呢！而收集材料的好地方則有數個，通常有土的地方都有岩及鐵，而收集水的話也有可能找到木。



建設城池—

當玩者收集了足夠的材料，並且到達山頂後，就可以到「加工屋」選擇加建的部份，可以建造的部份將會出現一個「完成度」，玩者可選定一個或以上的要加建地方，而沒用上的材料則可以先放下，留待下次建設時一起使用。當所有項目都選擇好後，就可以回到「拿特里村」，之後就會自動發生建造房子的動畫，第一次建設時才好玩呢，房子一夜之間在空地上出現了，大家都笑思寧是否魔法師。而隨著城慢慢的變得宏偉，事件亦會隨之發生，不過這個部份則留待下文再詳述。





戰鬥系統—

此作所採用的是即時戰鬥系統，換言之是看到敵人後可立即作出攻擊，不用進入戰鬥畫面，充分感受「劈友」的樂趣(笑)。另外，玩者每作一個動作(例如是移動或攻擊)，敵人才亦可以移動或攻擊，因為玩者動作的次數等於敵人可動作的次數，只要善用這個系統，例如在看到敵人後不斷「攻擊」，敵人會慢慢走向玩者，此時就可立即對它作出攻擊，將可以不受到一絲攻擊就把敵人打敗。若敵人不是於玩者的正前方，而玩者又害怕移動方向時會不小心向前移動，只需按「B掣」一次，就會出現方向選擇，可以先選擇好方法才攻擊。另



外，玩者不小心受到傷害後，只需要移動便可以自動回復生命力，十分方便，建議玩者被扣掉很多生命力時，找一條直路按快速鍵(B掣)來移動，生命力會加得較快。不過要留意的一點，思寧會有一個「滿腹度」(肚餓程度)，當他的「滿度」快要用光時，會出現一句「おなかが　へってきた...(很肚餓...)」，此時玩者就要使用「飯團」(おこぎり)，不然思寧可是會活活餓死的！

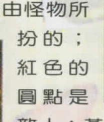
升級快速方法一

若果玩者想挑戰比較高級的迷宮，可是又怕自己的等級不夠的話，就等筆者教各位一個比較快的升級方法吧！首先在前段時選擇「前級」或「中級」的迷宮來儲LV，而戰鬥的時候不要亂走，而是不斷把「A掣」及「B掣」按著，敵人會不斷自動上前攻擊玩者，可是同一時間數量並不會太多，而且同按「A掣」及「B掣」可以快速補充體力，因此用這個方法來升級將會有不錯的成果，但要記住此方法將會比較容易消耗「滿腹度」，要多準備一些飯團給思寧呢！



迷宮/小地圖的注意事項一

版圖方面，之前己提過此作的迷宮是隨機的，而且每次也不同，因此本刊不會提供地圖。但有關地圖上要注意的事項也有不少，現在就為大家講解。首先小地圖上的會有幾種圖示，藍色正方格可以移動到上一層去，但是留意上一層後就不可以再回到下一層；而藍色的圓點則是物品，不過要留意有可能是由怪物所扮的；紅色的圓點是敵人；黃色的圓點則是思寧及其同伴；最後白色的交叉則是那兒有陷阱，要小心呢！在迷宮中會分成前半及後半，通常前半的敵人都較易，因此得到的物品先不要使用，留待後半部才用，另外可順帶儲儲錢，因為在中段休息的地方，會有「行商人的家」及「鍛冶屋」，各位可在此購買一些比較高的武器及放具，以及一些必需的道具如飯團。



武器的提升一

玩者在迷宮中會拾到不少武器，雖然即使該武器本身的能力不錯，在初期也許還夠用，可是到比較難的關卡就上不了場。不過遊戲中的武器不管怎樣強也有一個上限，若已經到達上限卻還是覺得不夠強勁該怎辦？很簡單，把它拿去強化就可以了。之前提及於中段休息時的「鍛冶屋」可供各位強化「劍」，每次只可升一次，需用到金錢1500元。雖然防具並不能強化，但是它的上限卻比武器高很多，當然各位想要購買的話，所使用的金錢亦會高很多啦！另外，亦會出現名叫「腕輪」的武器，它不但一次可裝備兩個，而且攻擊力也強勁得多，亦可以作出強化，可是在遊戲不易得到。在冒險時玩者還有機會拾到「杖」、「箭」等武器，「杖」是直接對敵人作出攻擊，會出現一些特別的作用。而把「箭」安裝後則可以作遠距離攻擊，方法是按「L掣」。







有關道具一

道具在此作中可算是十分重要的項目，因為思寧的等級並不能儲起來，因此他只能以強勁的武器及防具、再加上不同的補助道具，才能向更高等級的迷宮挑戰。正因如此，玩者一定要多到山上的「鍛冶屋」加強武器的質素，亦要多購買「壺」來裝載不同的物品，例如是「藥草」、「飯團」等。道具的得到方法十分簡單，一是從迷宮中找得，另一個方法當然就是購買啦！而筆者則建議玩者每次得到加強屬性如「命之草」(加強最大生命)類的道具立即使用，而補充體力或攻擊系道具如「弟切草」(生命力全滿)則先放在「壺」之中，在有需要時才使用。要放在「壺」中的目的是因為思寧會有一個負重的最大值，該最大值爆滿後則不能存放新的物品，不過要留意不是每種「壺」也可以放東西。







「壺」的作用：

前文提及過「壺」可以裝載物品，其實除了裝載物品之外，它還會有很多其他不同的用途，不過當然要看是那一隻壺。而其中要算是裝載物品的「保存之壺」(ほぞんの壺)及裝載刀劍的壺「記念品之壺」(形見の壺)最有用處。前者可以為玩者節省很多位置，因為小思寧的負重量實在很細而已；而後者則可以幫玩者留著道具，若玩者不幸死亡，當再次回到死亡的地方可以找回道具呢！另外還有可以把怪物捉起的「怪物之壺」(モンスターの壺)。



「卷物」的作用：



如玩者不喜歡直接攻擊的話，不妨試試使用「卷物」吧，它可是在危難之中的救命恩物。不過「卷物」也分為很多種，其中有攻擊系的如「炎上之卷物」，亦有幫助自己的如「分身卷物」，到後期玩者有可能找到一些道具，可是名稱上只會出現「？？？」，此時玩者要先在該物品上使用「識別的卷物」才可以使用，因此「卷物」在遊戲中亦有著很多重要的位置。

「草」的作用：

RPG遊戲的藥草於此作當然存在，不然常在打打殺殺的思寧可是會死了好幾萬年呢！不過此作除了加生命力的「藥草」及「弟切草」之外，還有很多不同用處的草，例外可以增加「滿腹度」的「雜草」，而「復活之草」則可以當玩者不小心被攻擊至死亡時，立即幫助玩者復活，是必需品呢！其他還有些可以攻擊、或者加強屬性的「草」，不過這些就遲些再作詳細介紹了。



同伴的加盟一



思寧的力量始終有限，因此遊戲中特準備了五位同伴幫助小思寧，可是每位同伴都必需經過了某些事件後才會跟思寧認識並成為同伴，往後的日子亦不一定每次都會跟思寧一同冒險，現在就為大家介紹一下這五個人及跟他們的相處之道吧！首先要緊記一點，同伴們都是因為信任思寧才會跟隨他，因此各位一定要好好照顧同伴們，別讓他們覺得思寧是一個不負責任的領袖，否則他們可是會恨思寧，並離各位而去的。而經驗方面則會分薄一些，可是由於所有人都可以得到經驗值，因此大家的升級速度十分相近，相對地能力值也差不多囉！另外，每次在山頂時思寧就會跟各位同伴分別，當玩者再開始旅行的話，要先找回他們，否則該次旅程他們就不會幫忙囉！最後，雖然同伴們的能力都十分強，但要記住一點，他們是會「死亡」的！雖然下次可以再找回他們，但是若令他們死亡的話，好感度可是會下降啊！



利克(リク)： 利克是思寧建造「思寧城」時認識的朋友，某天思寧準備工作的時候，發現原來利克一直慢慢地幫助自己，因此兩人成為好朋友。到認識了一段日子後，利克親自提出幫助思寧的請求，若玩者答應了的話，每次出發去戰鬥時，他都會出現詢問玩者是否讓他同行，利克的攻擊方法是於遠距離向敵人投石，可惜生命力比較弱。

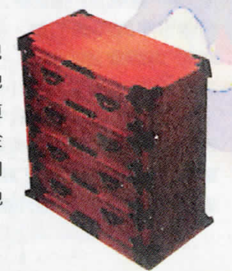


姬娜(キララ)： 「鬼族」的女兒，由於思寧於她受傷的時候送予藥草，因此姬娜對思寧很有好感。跟其他「鬼族」不同，姬娜從不攻擊拿特里村，反而喜歡在思寧建築時陪伴他，亦有參加拿特里村的宴會。某次思寧被「鬼族」欺騙到中腹，姬娜趕到後把他救出並加入成為同伴。玩者可以於迷宮中找到姬娜請她加入，而攻擊方法則是遠距離火攻。

雅嘉(アスカ)： 可愛的女劍士，某次思寧於中腹中看到她被幾位敵人攻擊，而其劍亦被打開，飛至思寧附近。幸好思寧於千鈞一髮之間把劍拋給她。後來跟她傾談之間才發現雅嘉也是「浪人」，當她得知思寧正在建築「思寧城」時表示很有興趣，並要求加入成為同伴。往後玩者可以在中腹請她成為同伴，而她的攻擊是直接用劍攻擊。

哈瑪爾(ヒマキチ)： 筆者很喜歡稱他為「河童怪」的傢伙(他真的是河童嘛...)，他跟思寧的認識方法挺奇怪的。那天村民突然跑過來說有妖怪呀，於是思寧急急趕過去一看，只看到這隻嘴得很的河童，可是傾談過後，發現哈瑪爾原來是想加入成為同伴，真有趣！玩者可以在「倉庫」前的河流找到他，而哈瑪爾的攻擊方法是以腳踢擊敵人，實力為所有人中最高的一位，而且只要讓他進入水中就可以補充體力。

瑪姆(マーモ)： 於一個晚上突然出現的衣櫃，「他」說要幫助思寧一起戰鬥。可是其實他的作用是讓玩者放置道具，他一共可以收納十件道具，而且連不能放於「壺」中的如「材料」也可寄放於瑪姆身上，十分方便。由於瑪姆的防範力很強，因此不易死亡，可是若他真的倒下了，玩者的道具也是會失去的啊！



要點一

其之一：基本流程



基本上遊戲分為幾部份，首先是讓玩者熟習戰鬥系統的「小谷」、收集材料的「斯特山道」，及完成「思寧城」後要攻擊的「鬼島」。基本上當玩者完成了「小谷」後，就會不斷在「斯特山道」的下、中、上級山道中冒險找尋材料，直至整個「思寧城」建築完畢才算暫告一段落。最後就是攻擊「鬼島」，但是玩者在此之前應該不斷強化武器，因為除此以外已經別無他法。

其之二：上級山道出現



玩者也許會問「為什麼我在拿特里村只找到初級和中級的入口，可是卻不見高級的？」其實玩者必需先挑戰中級的山道，在最後一層中可以得到「被破壞了的古文書」(ちぎれた古文書)，各位帶著它到小廟前說話後，瀑布中就會出現上級的山道入口，可是上級山道的怪物可是很強的呢，各位要想清楚才進入！

其之三：一段小劇情

在「思寧城」完成後，鬼之一族會再次到來攻擊，可是此時村民已經十分團結，一點也不恐怕鬼族的攻擊，而結果當然亦是村民用其團結的力量打敗了鬼族，讓惡鬼們荒落而逃啦！經過這件事情後，思寧就可以進攻「鬼島」，當然玩者若害怕的話，可以繼續於「斯特山道」中冒險，把武器繼續強化，直至覺得有能力進攻「鬼島」。



其之四：特別地方

練習場/訓練場：玩者可以在這裡練習一下，某些情況下可以提升等級。

倉庫：若思寧身上太多物品時請到這兒寄存



原浪人的家：遊戲中的一些說明

鍛治屋：強化武器的地方

行商人：商店，買賣物品的地方

加工屋：於這裡建築「思寧城」，要先在這裡選定建築的部份，回到拿特里村才會開始建築。

銀行：當然是放錢啦...

木筏屋：在這裡坐木筏可立即回到拿特里村。

其之五：有關材料

在越困難的山道中，所得到的材料品質也不相同，用越好品質的材料來建築，觀看「城」的圖時，材料的顏色亦會比較閃。而品質最好的材料其實並不是「好的」(よい)，而是「最高的」最對，有時在中級已經可以找到，不過想要大量「最高的」材料的話，當然是在上級山道冒險會比較好啦！





「往鬼之島」前的劇情簡述一

大家好，我是思寧呢！有看過介紹的人，相信都知道我是浪人，興趣是跟我的好朋友哥帕(コッパ)四處旅行，啊，哥帕是隻小松鼠來的！現在我們正在一個小山谷中旅行，可是其實我們都快累壞了...咦，面前好像有一位女孩子呢！她為什麼一個人坐在這兒，是否受了傷呢？觀看了一會後發現少女的腳踝受傷了，我連忙送上一棵藥草，可是少女卻不領情，把藥草丟開了。沒辦法，我只好跟哥帕繼續趕路。



我跟哥帕實在很累了，幸好此時讓我們找到拿特里村，而且更受到麵館老闆娘的招待，給我們大吃一頓，怎料正當我們在吃飯時，鬼族竟然來攻擊村莊，村民都十分慌張，而屋子亦被破壞得很嚴重。之後村民全都到神社去詢問解決方法，因為我並不是此村的人，所以便跟哥帕在門口玩羽毛球，想不到哥帕這傢伙玩得挺利害，連續被牠畫了兩筆後我終於獲勝，急不及待地拿起筆就往哥帕的臉上畫去...就在此時一個不倒翁滾到我臉前，我的筆正正畫在它的眼睛上，此舉竟然令它發光。原來它是此村的守護神，它說要找一位旅行者建造一座城才能守護這條村莊，既然如此就由我來建造吧！而且在建築途中還遇到不少趣事及難忘的事呢，現在就跟大家一起分享吧！





利克之小故事：

於是我便展開了冒險旅程，每天都四出收集材料，可是實在很辛苦，每天都要跟怪物戰鬥，而且建築「思寧城」時也只是一個人，沒有人會幫忙...想不到某天當我準備繼續努力時，竟然發現一位小男孩正在默默幫助我，原來他叫做利克，終於有人陪伴我了，實在很高興！可是過了一陣子我再去的時候，看到利克被鬼族欺負，我立即上到把鬼族打敗，救回利克。此時利克的姐姐莎美亦趕到跟我道謝，並邀我到她的家吃飯及住宿，反正一直住在麵館也不太好，因此我便答應了她的邀請，更成為了她家的常客呢！當「思寧城」慢慢有點成果出現時，鬼族亦開始想破壞我們的城，於是莎美及利克便請村民一起幫忙，以加快建造的速度，可是卻沒有人願望答應。正當我們放棄時，村民竟然一個一個地到達幫忙，而且亦慢慢變得團結起來！為了打敗鬼族，我一定要更快集齊材料把「思寧城」建好，不能辜負村民的期望！又過了一段日子，也許利克是長大了吧？竟然要求跟我一同出外冒險？既然利克也是一個男子漢，我當然沒有拒絕的理由，自此我們便成為同伴，一起為「思寧城」努力。





雅嘉之小故事：

今天像往常一樣四處冒險，不過身上的道具好像有點不足夠，因此便於山的中段休息一會，順便買點道具。怎末我竟然看到數個魁梧的大漢在攻擊一位女生，而女孩的劍更被飛打至我的臉前，毫不猶疑地把劍拿起拋給女孩，而她亦能順利得到勝利。戰勝後女孩過來跟我自我介紹，原來雅嘉亦是浪人，她得知我正在建築「思寧城」感到很有趣，並希望加入跟我一起冒險，看到她一個弱女子，而我亦沒有同伴，因此我便爽快地答應了她的要求。自此當我到達中腹後，我也會找雅嘉一起繼續旅程。





哈瑪爾之小故事：

這隻河童的膽子真大，竟然囂張地坐在神社前面，難道他不怕我攻擊它嗎？可是我思寧可是斯文人，因此決定先跟此河童先生聊聊天，此時在發現原來他得知我正在建築「思寧城」後，感到很有興趣，並想加入成為同伴。雖然感覺上這隻河童很囂張，可是既然他想加入，而我也沒有人跟我同行，所以我高興地答應了他的要求。不過哈瑪爾還真有趣，只需要在水中游一下就能回復生命力，這也難怪，誰叫他一直在水中生活嘛！因此當我冒險之前，總會先到河流，因為要找他一起去冒險嘛！

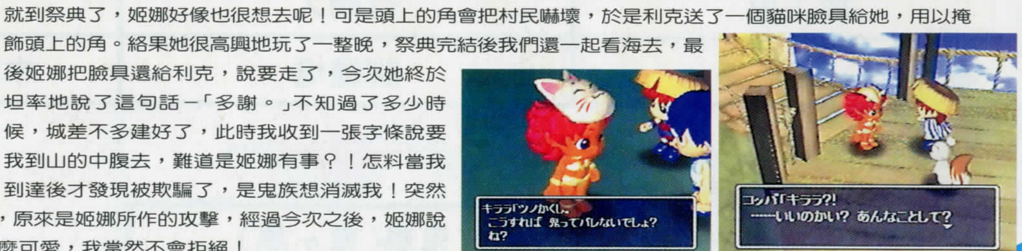


姬娜之小故事：

唔...怎麼有一位小女孩坐在我要使用的木塊上呢，看清楚一點，她不就是上次我給藥草她的那位小女孩嗎？咦...她頭上的角，好像是鬼族呢！可是看她只是靜靜地坐在，也沒有傷害人什麼的，因此我跟利克也沒有管她，只是繼續幹活。很快地就到祭典了，姬娜好像也很想去呢！可是頭上的角會把村民嚇壞，於是利克送了一個貓咪臉具給她，用以掩飾頭上的角。絡果她很高興地玩了一整晚，祭典完結後我們還一起看海去，最後姬娜把臉具還給利克，說要走了，今次她終於坦率地說了這句話－「多謝。」不知過了多少時候，城差不多建好了，此時我收到一張字條說要我到山的中腹去，難道是姬娜有事？！怎料當我到達後才發現被欺騙了，是鬼族想消滅我！突然我身邊的鬼全都受到火的攻擊，原來是姬娜所作的攻擊，經過今次之後，姬娜說要加入成為我的同伴，看她這麼可愛，我當然不會拒絕！







遊戲流程一

小谷(小さな谷)





拿特里村(ナタネ村)

神社	練習場(けいこ場)	小廟(小さなほこら)
瀑布	城建設予定地	海灘
麵館(うどん屋「むみゅう」)	倉庫	原浪人的家(元風來人の家)
莎美與利克的家(サスミとリクの家)	斯特山道初級入口(シュテン山道初級入口)	斯特山道中級入口(シュテン山道中級入口)
斯特山道上級入口(シュテン山道上級入口)	大工的家(大工の家)	極限職人的家(かぎり職人の家)



斯特山道初級入口[前半](シュテン山道初級入口[前半])	斯特山道中級入口[前半](シュテン山道中級入口[前半])	斯特山道上級入口[前半](シュテン山道上級入口[前半])



斯特山中腹(シュテン山中腹)

鍛冶屋	行商人	展望台
謎之井		



斯特山道初級入口[後半](シュテン山道初級入口[後半])	斯特山道中級入口[後半](シュテン山道中級入口[後半])	斯特山道上級入口[後半](シュテン山道上級入口[後半])



斯特山頂上[斯特村](シュテン山頂上 [シュテン村])

加工屋	行商人	研究所
銀行	訓練場	木筏屋(イカダ屋)



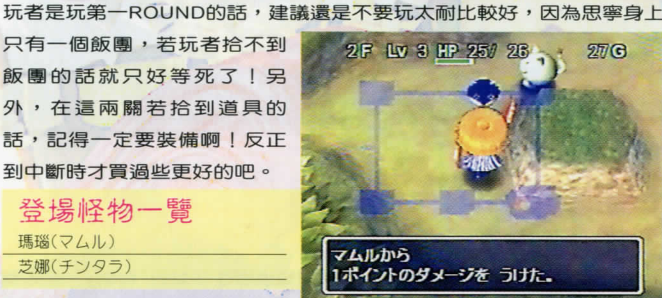
鬼島(鬼ヶ島)

初級山道介紹

第一及第二階段（前半）新綠之森（新緑の森）



這個可是山道中最容易的階段喇，若玩者只遊玩了一點時間的話，可以在這兒熟習一下遊戲的戰鬥系統。若玩者已經是老手的話，基本上只需走一個圈把物品都拿走就可以到下一關了。不過若玩者是玩第一ROUND的話，建議還是不要玩太耐比較好，因為思寧身上只有一個飯團，若玩者拾不到飯團的話就只好等死了！另外，在這兩關若拾到道具的話，記得一定要裝備啊！反正到中斷時才買過些更好的吧。



登場怪物一覽

- 瑪瑙(マムル)
- 芝娜(チンタラ)

第三及第四階段（前半）竹林原野



玩者會覺得這裡的敵人怎麼一下子強了這麼多？其實玩者並不用害怕，因為此時玩者的等級還是很容易升的，到了這第四階段時，等級六應該差不多了。而敵人方面其實並沒有什麼特別，不過若玩者的等級並不是太高的話，就不要亂衝什麼的，慢慢一邊走一邊加生命力吧！而比較需要留意的則是雅米爾(ヤミキチ)及巴特(ピコタン)，它們的攻擊力及生命力皆比較高，被它們夾攻可不好玩呢！

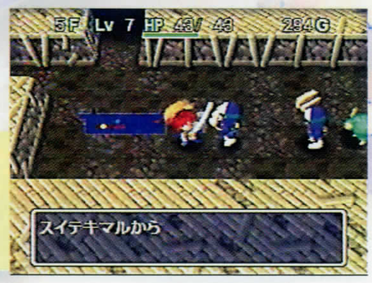


登場怪物一覽

- 基路(ケロぼうズ)
- 雅米爾(ヤミキチ)
- 巴特(ピコタン)
- 軟腳先生(足軽どん)
- 鹽雞(しおいやん)

第五及第六階段（前半）寂靜的坑道（さびれた坑道）

這裡終於出現陷阱了，斯德瑪(スイテキマル)每次死亡前都會爆破並留下陷阱，不過若前面有巴特就方便得多了，因為它會不斷攻擊地面，順帶清除地面上的陷阱。另外，若玩者想在一會繼續「初級山道」的話，等級訓練到8已經差不多，不過若想挑戰中級的話，則建議提升到10至12等級吧！(視使用道具而定)完成了第五及第六階段將會出現山的中腹，各位可以在這裡買一些比較好的「劍」，以及把「劍」強化。



登場怪物一覽

- 斯德瑪(スイテキマル)
- 巴特(ピコタン)
- 麻魯洛(マルジロウ)
- 哈拉利(ハラヘリーニョ)

第七階段（後半）無尽藏的泉（無尽藏の滝）

這層會出現一隻很討人厭的怪物－素多(ねすットド)，它雖然沒有很強的體力及攻擊力，但是它的興趣卻是偷竊道具，而且拿到道具後更會立即逃走，真的十分討人厭。不過幸好當玩者再次找到它並殺掉後，可以取回自己的道具，否則真的會被氣死呢！但是若過太耐的話，還是一樣無法取回啊！要留意。若玩者有同伴同行的話，建議把這隻怪物交留同伴處理，因為消滅它後常常有好道具呢！



登場怪物一覽

- 哈拉利(ハラヘリーニョ)
- 素多(ねすットド)
- 都帕(ソドゥバ)

第八階段（後半）鐘乳洞底（鐘乳洞の底）

雖然同樣有素多的存在，可是它已經不再是最麻煩的敵人，因為多了馬武者這個強勁的敵人！馬武者不但攻擊力及體力皆很強，而且還懂得遠距離以銀箭攻擊敵人，實在不能看輕！另外，侍先生(侍どん)亦是不能小虧的敵人，雖然一對一的時候它不致於要套去玩者的性命，可是若被兩至三隻侍先生包圍的話，可就真的笑不出了！



登場怪物一覽

- 馬武者
- 侍先生(侍どん)
- 哈拉利(ハラヘリーニョ)
- 都帕(ソドゥバ)

第九及第十階段（後半）奈落山峽

各位有心理準備了嗎？這裡除了有可怕的馬武者之外，還有更可怕的敵人－老虎(タイガーウッホ)呢！老虎先生要攻擊兩次才能消滅，可是若玩者一個不小心MISS掉攻擊的話...老虎先生可是會毫不留情地對著思寧張開其血盤大口的！而且牠還會把思寧及其受伴拋起丟給其他怪獸一同攻擊，若玩者同時被兩隻甚至三隻老虎盯上的話，我看閣下都是...節哀順變好了，又或是使用道具解決這危機吧！





登場怪物一覽

- 馬武者
- 侍先生(侍どん)
- 老虎(タイガーウッホ)
- 夏諸神官(ヒツジ神官)
- 蘇卡(シャーガ)
- 把手變化(にぎり変化)
- 朱利亞(ジライヤ)

中級山道介紹

(前半) 第一及二階段 寧靜的岩屋(靜かな岩屋)

完全不用擔心的一層，因為怪物十分弱，同樣地只需要逛迷宮一個圈就行了。由於已經升上中級的關係，有機會可以得到比較好的材料，不過最多都只能得到「好的」材料，而「最高的」材料就只有高級可以得到。



登場怪物一覽

- 瑪瑙(マムル)
- 芝娜(チンタラ)
- 地牢瑪瑙(あなぐらマムル)
- 軟腳先生(足軽どん)

(前半) 第三及四階段 小溪谷(せせらぎ溪谷)

還是沒有太大難道的一關，不過若玩者想之前繼續中級甚至想到中級去的話，在這一關訓練一下等級比較好，但是記得多預備一些飯團，否則思寧便會餓死的！而這一層應該還沒有太多材料可拿，因此重要的道具就留下來，到比較難的地方才用吧！



登場怪物一覽

- 軟腳先生(足軽どん)
- 雅米爾(ヤミキチ)
- 斯德瑪(スイテキマル)
- 看不見的把手(にぎりみならい)

(前半) 第五階段 群青的洞穴(群青の洞穴)

敵人開始慢慢變強，雖然還沒到要脅玩者生命的地步，但若之前都是懶懶地逛過就算，現在可是要開始訓練思寧的等級了，否則到後段時是不能打敗敵人的！特別要注意的敵人是保斯，因為它懂得遠距離放箭的關係，所以即使攻擊力不大，也會慢慢削弱思寧的生命值，因此看到他不妨安裝弓箭來攻擊吧，又或者把它引到身邊快速地解決掉。



登場怪物一覽

- 斯德瑪(スイテキマル)
- 保斯(ボウヤー)
- 超芝娜(ちゅうチンタラ)

(前半) 第六及七階段 杜羅沼澤(ドロロヶ沼)

來到時終於可以感受到這兒是中級山道，因為這兒的敵人明顯地強了很多。不單有偷錢且速度極快的卡瑪，如果各位不能一擊殺死它的話，建議各位看到它還是掉頭走比較快；還有攻擊及體力皆不弱的奧度兵和奧度軍曹，不過要留意奧度軍曹不夠玩者打時會逃走，進入水中回復生命力再跟玩者戰鬥，十分奸詐。而科先生、古利先生不會主動攻擊玩者，但只要攻擊它們就可以得到「草」，若玩者還有位置的話不妨儲多點以供往後的路程使用。

登場怪物一覽

- 奧度兵(オトト兵)
- 奧度軍曹(オトト軍曹)
- 卡瑪(ガマラ)
- 都帕(ンドゥバ)
- 哈拉利(ハラヘリーニョ)
- 基斯(ゲイズ)
- 科先生(MR.ブーン)
- 古利先生(MR.ヘリコ)

(後半) 第八階段 流轉的石窟(流轉の石窟)

後半了，小心！敵人的能力高了很多，玩者現在應該有12 LV了吧？若玩者連這層的怪物也打不過的話，建議先在這兒多練一下，因為往後會有更多強勁及麻煩的敵人在等待玩者呢！而這層要注意的怪物則是毒沙利，它的攻擊力很強，但若玩者所裝備的是防「毒」的防具則完全不用害怕這傢伙了，因為不論它如何攻擊都傷不了你一分一毫！另外可莫戰車跟保斯一樣是以弓箭攻擊，但攻擊比保斯更強呢！



登場怪物一覽

- 都帕(ンドゥバ)
- 基斯(ゲイズ)
- 可莫戰車(コドモ戰車)
- 毒沙利(毒サソリ)

(後半) 第九及十階段 大峽谷

這層最弱的大概是可莫戰車，可想而知這層是多麼的「有趣」！首先有於每級都十分強勁的老虎先生，而依特亦是令人頭痛的角色，其攻擊力及生命力實在太強了，不過可得的經驗也十分高！如果各位想儲經驗值的話，攻擊它們倒是一個不錯的選擇喇！

登場怪物一覽

- 可莫戰車(コドモ戰車)
- 大將先生(大將どん)
- 都帕(ンドゥバ)
- 依特(イダテン)
- 老虎(タイガーウッホ)
- 夏諸神官(ヒツジ神官)

(後半) 第十一及十二階段 幻影深山

同樣是令人頭痛的地方，首先會有削弱敵人體力的雅奇祭司，不過幸好過一會便會回復原狀；而金鋼則是可以媲美老虎先生的敵人；巴力奇攻擊力不高，可是由於它會飛亦會逃，被它盯上也挺麻煩；素卡洛則是蘇卡的「同門」，不過蘇卡洛放的卻是強勁更多的陷阱，踏到的話...請你節哀順變...

登場怪物一覽

- 雅奇祭司(ヤギ司祭)
- 素卡洛(ショウカンマル)
- 金鋼(ケンゴウ)
- 巴力奇(パコレプキン)

(BOSS) 第十三階段 源流的魔窟(源流の魔窟)

基本上玩者來這一層只需要準備三顆「龍草」(ドラゴン草)就足夠，這兒所謂的BOSS只有三隻，而且只需要使用一次龍草就行了！不過它的攻擊挺強，若玩者不小心，就有機會被攻擊至死也說不定喇！



登場怪物一覽

- 阿米諸(アメンジャ)

上級山道介紹

(前半)第一及二階段
滝壺深部

每個等級都一樣的，就是首層一定不會太難。這層並沒有什麼特別的敵人，不過建議玩者先升點LV吧，否則到後期也許會過得很辛苦，尤其是若玩者沒有太好的武器或防具的時候。當拾到弓箭或杖、腕輪的話記得要留下，腕輪可立即裝備，而弓箭或杖則留待後期才使用。

登場怪物一覽

瑪瑙(マムル)
芝娜(チンタラ)
地牢瑪瑙(あなぐらマムル)



(前半)第三及四階段
山中的洞穴(山中の洞穴)

基本上還未有特別需要注意的地方，不過還是同一句說話，就是訓練一下等級吧，這樣子才不致在後期太辛苦。另外，盡量不要使用弟切草、命之草等道具，這些留待真正需要使用的時候才使用吧，亂用只會令後期的路行得更辛苦。



登場怪物一覽

巴特(ピコタン)
麻魯洛(マルジロウ)
看不見的把手(にぎりみならい)
鹽雞(しおいやん)
斯德瑪(スイテキマル)

(前半)第五及六階段
斜岩壁(ヒズメ岩壁)

怪物還是熟口熟面那些，還沒有新鮮感，可是玩者應該發現一個問題，就是版圖上實在有很多陷阱呢！而且有些陷阱還會令武器及防具的能力減弱，實在十分麻煩。若果玩者不想踏中陷阱的話，可以使用「眼藥草」(めぐすり草)把所有陷阱找出來，這樣子就不用老是害怕踏到陷阱啦！

登場怪物一覽

斯德瑪(スイテキマル)
保斯(ボウヤー)
鹽雞(しおいやん)
素多(ねずットド)



(前半)第七及八階段
暗夜空洞

前半部最後一層，終於有些危險敵人出現。老虎不用說，仍然令人心驚膽跳，另外亦可以使用弓箭了，因為它是對待保期及可莫戰車的良品，而華洛亦不可看輕，它的生命力雖不算太高，但是攻擊力卻挺強，請盡量訓練至可一刀殺死它吧！

登場怪物一覽

素多(ねずットド)
保斯(ボウヤー)
老虎(タイガーウッホ)
可莫戰車(コドモ戰車)
華洛(ワルキチ)



(後半)第九階段
斷崖的風穴(斷崖の風穴)

後半部的第一層，要注意的同樣是老虎先生，可是另一隻不論身體或是能力都跟老虎先生牌很相似的怪物亦會出現，它就是瑪些路了！它們真的很相似，而且很高興一起行動，因此玩者同時被兩至三隻老虎及瑪些路包圍時絕對有可能發生的事，此時玩者最好使用道具來解決吧，又或是慢慢打，然後快速增加生命力。

登場怪物一覽

華洛(ワルキチ)
瑪些路(マゼルン)
可莫戰車(コドモ戰車)
老虎(タイガーウッホ)
巴力奇(バコレプキン)



(後半)第十及十一階段
古都的遺跡(古都の遺跡)

基本上這幾隻怪物之中，沒有可以放心的敵人在，因為每隻都極之強勁，比老虎先生要強勁太多了！尤其是雅衣亞度，首先它的攻擊力及生命力都很強，而且它更懂得遠距離攻擊，玩者根本連接近的餘地都沒有，因此之前才說要多儲一些弓箭，此時正好派上用處了。另外，玩者的等級應該是17或以上的，否則將會戰得很苦。



登場怪物一覽

金鋼(ケンゴウ)
瑪些路(マゼルン)
雅衣亞度(アイアンヘッド)
歌姆(ゴーレム)

(BOSS)第十二階段
源流的魔窟(源流の魔窟)

基本上這只是中級BOSS那一關，不知道為什麼會加插在這兒呢？而戰鬥方面也是一樣，用道具對待它吧，可以得到比較好的效用呢！快快地消滅掉他們便可以進入下個關卡，不過要留意敵人可是十分強勁的！



登場怪物一覽

阿米諸(アメンジャ)

(後半)第十三及十四階段
白銀靈峰

出現的全都是新怪獸，各位有沒有小小「驚喜」的感覺呢？在這一關之後就是真正的BOSS戰了，因此要先努力地儲等級啊！要留意的是祖帕，因為它的攻擊力很強，而且速度更是超快，你才攻擊它一下，它就還各位兩擊了，真是生命力少一些也不能生存下去！另外巴度卡魯亦是不能少看的敵人，請小心！

登場怪物一覽

巴王(バ王)
古羅依(ウルロイド)
祖帕(シツプウ)
巴度卡魯(バットカンガルー)
岩獸斯度(岩獸ズドン)
保道歌(ボーンドラゴン)

(BOSS)第十五階段
女王古姆的巢(女王グモの巢)

每次BOSS戰的地圖都是十分精簡，就是只有通往BOSS身處地方的道路喇！今次的BOSS是女王古姆，一對一本來很輕鬆吧？可是女王古姆卻會不斷增加盔甲古姆來攻擊玩者，因此建議玩者還是快快用道具消滅它還來得要好。GP

登場怪物一覽

女王古姆(女王グモ)
盔甲古姆(ヨロイグモ)

~TO BE CONTINUED~

Napple Tale~Arisia in Daydream~

Text by：悟空

DC

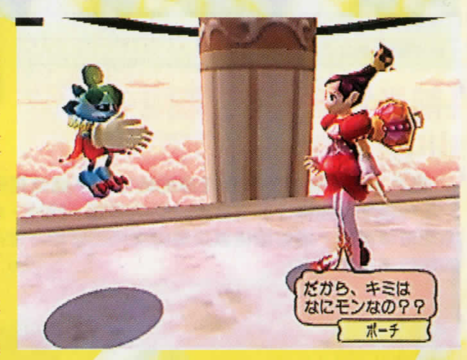
生產商：	SEGA
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	10 BLOCKS
發售日：	發售中

1P/ARPG/MODEM、震動PACK、VGA BOX對應

「新」愛麗斯夢遊仙境兩期完爆機攻略（下）

上文提要：

因為新任死神的一個烏龍，便誤將緣壽未盡的女孩寶芝帶到屬於人們死後的世界「NAPPLE WORLD」，雖然及後終知道這是一個大烏龍，不過「NAPPLE WORLD」規定但凡來到這世界的人是不絕能離開，除非能找到六隻精靈幫忙才有離開的方法，但是六隻精靈現在已全被某種力量封印在四季版圖內，要解放牠們便必須將封印牠們的力量打倒才可得到牠們的協助；為了返回現實世界，就算前路有多艱苦，寶芝都決心要將封印解除，希望精靈可以助回到現實世界。在上期筆者已為大家送上春季街道三關的攻略心得，今期會繼續餘下三季的攻略。



夏季街道「OCEAN BLUE」

在街道盡頭便是「ONCE SUMMER」、「AJISAI」、和「FESTVIAL NIGHT」三個夏季版圖的入口，因為是夏季版圖，所以三關都擁有夏天所擁有的氣息，如下雨、美麗的海灘等；以下是三個夏季版圖的攻略心得。

「ONCE SUMMER」

夏季街道的第一個版圖，一開始已經看到一個美麗的海灘在身邊，所謂陽光與海灘，和這個夏天街道非常相襯；這關基本上沒任何難度，要留意的只是這關會比較多移動踏板，而且每次都會多塊同時出現，這些踏板沒甚麼要留意，要留意的就是在踏板移植的軌跡上會有水流噴出令角色不能繼續前進，要通過這些機關只須看清踏板的移動次序便可慢慢跳過。此關的首腦是一隻巨型八爪魚，牠有三種攻擊方式，第一種是在水中放出小型八爪魚攻擊，第二種是在水中用觸手攻擊，第三種是從水中突然向角色撞過去，對牠的戰鬥方法非常簡單，若牠放出小型八爪魚可將八爪魚擊回，只要小八爪魚獅中牠牠便會從水中跳出來，這時可不顧一切向牠作出攻擊，因為牠在水外時的行動非常機械化，牠跳出來根本就是自殺；若牠以撞擊衝過來便用跳躍避開不要向牠硬碰，因為這時牠全身都屬於無敵狀態，只要活用以上方法與牠戰鬥不須多久便可將牠解決。

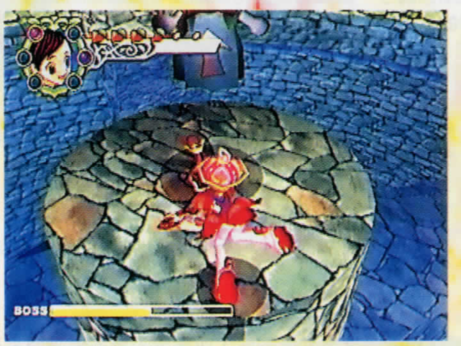




「AJISAI」

這是一個背景下著毛毛細雨的一關，在這關會遇到很多大型水池，玩者要利用池中的荷葉作立足點來跳到另一邊，而池中會有一些敵人在活動，可以的話盡可能將牠們打倒以取得更多道具來分解MIS；在開始後不久會發現一艘外型像船的東西，只要角色跳上去便會向前移動，玩者要駕駛這艘船通過一小段水路，但這船只能作上下和前進，不能向後退，要小心控制；除了荷花池另外還會有很多高高低低的平台，玩者要小心跳過，有時在平台與平台之間玩者須要啟動多個機關令踏板活動才會出現前進的路，當走到版面盡頭就會與這關的頭目戰鬥，這關的頭目是一隻像日本常見的「晴天公仔」敵人，他的攻擊方式有三種，一是利用身體向角色撞擊、二是放出多隻會爆炸及有一定範圍爆風的「小晴天公仔」、三是以自己作中心向外造出海浪攻擊，他的三種攻擊除了「小晴天公仔」要小心其爆風外其他都很容易應付，但最麻煩的不是他的攻擊而是這個戰鬥場地，這個戰鬥場地是一個圓形有五處立足點，這五個立足點是由一條十字形的路所連繫，不過這條路是會定時消失的，而頭目只會在中間那個立足點出現，與他的戰鬥方法就先要看角色的能源有多少，若是全滿的話便在走近他時以二段跳躍攻擊，因為這可擊中他







兩次，在兩次攻擊後若不怕扣能源可再多加一次攻擊，因為掉下去也只是扣半格體力，但若玩者來到這裡時體力不多便較麻煩，在接近他時除了要小心他的海浪攻擊外在遠時亦要小心不要被他的攻擊爆風擊中，只要小心一下一下攻擊才可將他打倒。

「FESTVIAL NIGHT」

夏季版圖的最後一關，這關整體構造可以說是以迷你遊戲組成，論難度可算是三關中最低的一關，開始時玩者只須全心向前走，每遇到升降台便要看清楚上方會否有寶箱存在，而在途中會遇到一處上方有光線射下來的地區，只要走進去便會進行迷你遊戲，這些迷你遊戲共有四種，第一是在限定時間內將版面中的木箱用拉或推來成為跳台到達終點、第二是進行扑傻瓜遊戲，要在限定時間內達到電腦指定的成績、第三是依照輪盤轉動走到與





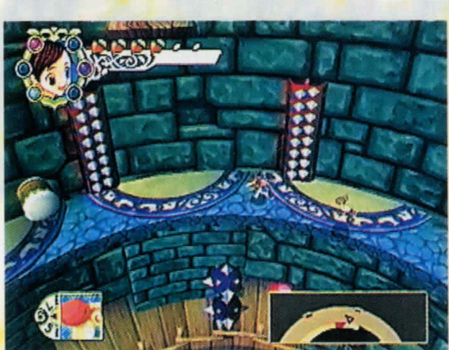
輪盤顏色相同的格子中及不斷前進到達終點、第四是引誘在畫面下方的玩具槍將畫面上所有目標射走。經過所有遊戲及機關後便會到達頭目處，今次的頭目有三種攻擊方式，第一是會放出花紛攻擊、第二是一次會放出一種像「轉地龍」煙花的攻擊、第三是放出順時針或逆時針的雷電攻擊，對付牠的方法很簡單，只要不斷以二段跳躍攻擊應可很快將牠解決，整場戰鬥只須留意牠的雷電轉動方向便可，將頭目消滅後封印第三隻精靈的力量亦相對得到釋放。

秋季街道「ROUGE LEAF」

在街道盡頭是通往三個秋季版圖「RED AND GOLD」、「THE MOANING」、「SECRET GARDEN」的入口，既然是以秋天為街道景色，那當中三個版圖都必會擁有濃厚的秋天景象，以下便是三個秋季版圖的攻略心得。

「THE MOANING」

這關是必先要進入「RED AND GOLD」才可進入的關數，在「RED AND GOLD」一開始會看到屬於守財奴維多魯瑪拉的大屋，進入後原來他正在為會計師不在的事而煩惱著，原來他的會計師現正在大屋旁邊的井底最深處，但因為沿途有不少怪物出沒故他不能下去，經過一輪商議後寶芝決定助維多魯瑪拉到井底找那會計師，說罷便走出大屋由右邊的井口進入這關「THE MOANING」中。這關其實只須不斷將所有機關按鈕按下往井底的路便會出現，而在井底會有兩部小船，基本上兩部都可以到達頭目處，只是路程長短及危險性不同而已，經過一段驚險刺激的激流旅程後便會見到維多魯瑪拉的會計師，不過今次戰鬥目標不是他而是偷金幣的怪物，今次的戰鬥方法有點特別，就是



對手不是會計師，而是打算偷走會計師金幣的怪物，那些怪物是沒有任何攻擊力的，有攻擊力的就是那個防盜系統，玩者要盡力可讓金幣被怪物偷走，因為只一有金幣被偷走防盜系統便會啟動，所以保護金幣不被怪物偷走便是此戰的最終目的，只要守護一段時間這關便告完成。



「RED AND GOLD」

完成「THE MOANING」一關後便可離開維多魯瑪拉大屋繼續前進，這關沒有甚麼難關，不過卻有數處地方要留意，首先就是在沿途玩者有時會遇到一種不會攻擊的機械人，攻擊它只會暈倒，不過在它暈倒時他會變成一座跳台，只要能善用的話便可省回使用寵物的次數；另外在途中玩者會遇到巨型松果滾下的地方，這時要以二段跳躍來閃避，在接近後段時玩者會到達一處分歧點，向前走會到達屋內有一位老婆婆的房屋，向上走會遇到住在秋季街道的貴族及進行頭目戰，不過若要進行頭目戰便必須先到老婆婆那處，之後再沿路回程向首領的所處地前進；今次的頭目是一名石頭怪物，他的攻擊方式是有伸出雙手進行攻擊一種，不過攻擊他的方式卻要考玩者一點功夫，石頭怪物一直只在場地外圍活動，不會走進場內，要向他攻擊只有用場中心那棵樹射出來的炸彈擊向怪物所在的位置，但是射出炸彈的那棵樹是會一直面向著玩者，所以玩者要先計算怪物的出沒位置站好才作出攻擊，但要小心樹木和頭目一樣是有體力計算的，不要將炸彈擊錯方向射回樹木處，若樹木的體力比頭目天快耗盡便會GAME OVER，將石頭怪物打倒後此關亦告一段落，第四隻精靈亦會被釋放。







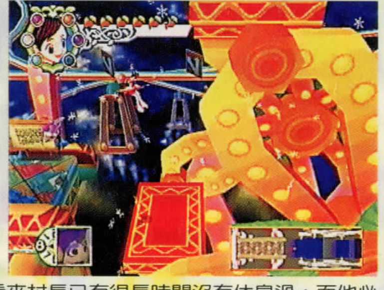
「SECRET GARDEN」

進入此關前是須要進行一些事件，首先要找NAPPLE TOWN莎茜露，進入她定後會看到莎茜露突然在鏡子面前消失，雖然不知道莎茜露因何會消失，但怎樣也要找她回來，之後再次進入「RED AND GOLD」一關，再去到老婆婆的房屋那處，在屋內亦同樣看到老婆婆在鏡子面前消失，不過這次當老婆婆消失後竟發現鏡子另一邊出現通道，這亦是秋天第三版圖「SECRET GARDEN」的入口。這關一開始寶芝會在一建築物前，這其實是此關頭目戰的地方，不過因為大門被關上而未能進入，要將大門打開便須要將這關內其他三座建築物的難關通過此門才會打開，而三座建築物





內都有一個主題，每個主題都是一個難關，這三個難關分別是「鄉愁之旅路」、「記憶之迷宮」和「過去的迷宮」，玩者只須以這三個題目便可將建築物的難關解開；當將三個題目的建築物都通過後頭目戰的大門亦會打開，雖說是頭目戰，但是今次並不須玩者與甚麼怪物進行戰鬥，玩者只須依老婆婆的問題選擇左右兩邊的答案，基本上答案只是「左、右、左、右、左、右……」沒捨難度可言，經過多條問題後這關亦會完結，莎茜露心中的結亦會解開，第五隻精靈亦同時被釋放。



冬季街道「SILVER LINE」

三個冬季版圖分別是「FJORLAND」、「SNOW CORRIDOR IN ICE MOUTH」和「CRYSTAL PALACE」，這已是最後一個季節的版圖，寶芝很快便可回到現實世界，努力吧。

「FJORLAND」

這關的主題是遊樂場，機關主要是摩天輪、搖搖板和過山車三種，只要小心跳躍應不難應付；這關會有一EVENT出現，一直前進不久會去到菲洛加公館，村長菲洛加因為冬天可能不會再出現而非常擔心，因為他是一隻青蛙，假若冬天不來的話他便不能進行冬眠。看來村長已有很長時間沒有休息過，而他必須一件家具型寵物才可進行冬眠，而合成這件家具寵物的MIS在冬季版圖最深處可以找到，即是在將冬季版圖全部完成才可幫助菲洛加。離開村長家後繼續前進，最後會去到一處放有一部過山車的地方，只要經過這段過山飛車便會到達頭目戰的地方，而過山車有兩種乘坐方法，一種是坐上去後全程按著A掣不放令寶芝蹲下，這樣便可將所有障礙物避過，另一種是不作閃避不斷將敵人打倒，在途中軌道會出現分支，玩者要按左或右來選擇路線，經過這段過山車之旅後便會去到頭目處，今次的頭目是戰比較麻煩，因為今次玩者要進行多次戰鬥才可將頭目打倒，而戰鬥方法每一次都不會太難，多用一點智慧必可解決，在最後頭目戰時不用怕能源會被扣盡，只須站在最前頭不斷攻擊便可輕易將頭目打倒，「FJORLAND」一版亦會完成。



「SNOW CORRIDOR IN ICE MOUTH」

這關的中文名稱是「冰月之雪走廊」，意思即是說這關是一條長長的雪走廊，玩家只須小心向前走便可通過。唯一要留意的地方就是全關都會出現大雪球，這些雪球會以滾動和彈性軌道的方式出現，玩者要清楚前方出現的雪球是以那種方式出現再決定閃避方法。另外這關是沒有頭目的，當寶芝走到盡頭時便會直接進入下一個版面「CRYSTAL PALACE」。



「CRYSTAL PALACE」

這關的特點是整個版面有很多地面都由冰造成、非常滑溜，寶芝踏上去時會出現少許失控，控制方法就是以小跳躍來穩定身體，在後半步是冰塔「水晶皇宮之門」的部份，玩者要沿著冰塔向上走，沿途有不少機關如鐵球、升降板等，難度不會怎樣高，只要通過這區便會到達頭目處，今次的頭目是一批玩具士兵，有多種攻擊方式，玩者除了要對付在四周出現的玩具士兵外還要注意兩邊的激光掃射、冰塊攻擊，當將這「群」頭目的能源扣盡後那四季街道便完全回復，最後一隻精靈亦會被釋放。





最後之戰

千辛萬苦終於找齊六隻精靈，現在只要到教堂找牧師寶芝便可回去現實世界，不過在起程前村長菲洛加說要和寶芝舉行一個送別會，寶芝當然會參加，這次送別會NAPPLE TOWN所有人都有出席，唯獨是教導寶芝各種技能的比艾路沒有出現……向各人別過去寶芝便正式去起程到最後一個版面——「MIRROR ILLUSION」，經過最後一段路程後終來到出口，寶芝向一直陪著自己經歷多次冒險旅程的SN後便向出口走去，就在這時比艾路竟突然出現在二人眼前，原來令NAPPLE TOWN失去四季平衡的人就是他，他目的就是要將整NAPPLE WORLD及真實世界據為己有，寶芝當然不會給他這樣做，但比艾路說明目的後已消失得無影無蹤，寶芝打算先回NAPPLE TOWN看一看，回到NAPPLE TOWN後發現所有人都變成了比艾路的模樣，四處查探後知道要將所有人變回原狀便須要製造一部相機，用相機到愛麗斯的房屋SN會拍下一張照片，之後會回到「MIRROR ILLUSION」將照片放上一部奇怪機器上NAPPLE TOWN所有





東西亦會變回原狀，之後到比艾路的馬戲團去，比艾路亦不再隱瞞一切如盤托出，之後會先與比艾路兩名手下戰鬥一次(雖是二對一，但非常容易)後再回到「MIRROR ILLUSION」，最後一次通過所有機關後終可穿過出口，但在出口處比艾路再次出現，他說因為寶芝破壞了他的計劃而要將她解決，之後就是最後的頭目戰，今次對比艾路的戰鬥會分為三個階段，第一個階段很容易便可解決，第二階段要小心比艾路的多種攻擊，最麻煩的就是冰塊和昆蟲攻擊、要小心閃避，最後的階段比艾路會將之前使用過的攻擊無次序的不停使用，這時最好就是以二段跳躍攻擊以對付他，只要將他擊倒遊戲亦正式結束(請欣賞爆機畫面)，寶芝終可返回自己的世界繼續自己的生活。



Ono Tsuyoshi
Oosawa Masahiro
Sano Kuniyoshi
Shiino Seiichirou
Tanaka Seiichi
Chief Graphic Designer
Mogi Masao
Graphic Designer
Morioka Mina
Ogawa Tadashi

完

全二十二隻寵物合成配方大公開



寶芝在遊戲中可以使用的寵物共有28隻，其中6隻是屬於封印類，餘下的便要玩者自行配合才可使用，現在筆者便在此給各玩家公開全數22隻寵物的合成配方，讓大家進行遊戲時更加方便。

治療系 ヒヒル
能替寶芝回復少量體力。


治療系 センカ
能替寶芝回復大量體力。


攻擊系 パパタ
能放出貫穿敵人的攻擊波。


攻擊系 ツツン
可放出龍捲風攻擊。


攻擊系 ワイドラーコ
可放出手鐵砲攻擊。


攻擊系 プオオ
能放出有追蹤能力的火球攻擊。


攻擊系 ダイコー
在一定範圍放出冰攻擊。


攻擊系 フロロ
在看見範圍內作直接攻擊。


輔助系 シシル
在一定時間變成盾保護寶芝。


輔助系 ロウニー
一定時間內令敵人停止活動。


輔助系 ピピカ
一定時間內出現照明能力。


輔助系 フーミン
一定時間內變成踏台。


輔助系 バウンパ
一定時間內變成彈弓床。


輔助系 ブリジーノ
一定時間內變成橋。


輔助系 キッキュ
一定時間內變成汽球。


輔助系 ライポ
放出計時炸彈破壞障礙物。


支援系 ガンパット
一定時間內以掌聲鼓勵寶芝。


支援系 カカン
一定時間內以動作鼓勵寶芝。


支援系 メーロ
一定時間內以動作鼓勵寶芝。


支援系 エル
一定時間內以動作鼓勵寶芝。


支援系 ガッチ
一定時間內以動作鼓勵寶芝。


特殊系 ミドリシカガル
可在遊戲版圖中立即回到NAPPLE TOWN。



Text by 退役軍人痴心



發售商：	KONAMI
售價：	開放價格
容量：	CD-ROM
記憶：	86KB以上
發售日：	2000年9月21日
SLG／對應DUAL SHOCK 2	

為統一日本而戰！

為了將分裂的日本國土統一，維迪加的部隊幾經艱辛，飽歷槍彈雨才攻進北日的陣地。而所謂的超級武器「告士打夫超級重型大砲」亦會在MAP 16的松前裡登場，到時海寶雄會駕駛此巨無霸式AFW作最後的「死雞撐飯蓋」反擊，只要玩者打敗海寶後便會跟蘇軍作全面戰鬥。其實筆者早在數星期前已將《RING OF RED》爆機，但因版位所限所以最後兩關「松前」和「函館」的作戰情報資料到了今期才公開給讀者們，敬希見諒！

全方位作戰要訣

INDEX

地圖上藍色的ICON是我軍部署的位置，而黃色的則是敵軍之部署。簡化了的AFW簡稱詳列如下：

AFW簡稱	
甲	甲腳砲
輕	輕甲腳
多	多腳砲
對	對甲腳
特	特別型號AFW

MAP 16 第十六擊

松前

1964年11月22日

勝利條件　　超巨型砲被擊破

敗北條件　　維迪加被擊敗/超過第4日7時

出現部隊

我軍

1	維迪加
2	涼子
3	鬼無里
4	JOHN
5	彩菜
6	純
7	一兵
8	艾美利奧

敵軍

1	特	甲海寶雄
2	甲	北日義勇軍
3	甲	北日義勇軍
4	甲	北日義勇軍
5	甲	北日義勇軍
6	對	北日義勇軍
7	對	北日義勇軍
8	對	北日義勇軍

作戰勝利所能取得的經驗值

48小時之內取勝	50 EXP
69小時之內取勝	30 EXP




重砲！火車頭！！





在第十六擊「松前」之中所謂的秘密武器告士打夫超級重型大砲會正式登場，海寶在前STAGE中敗走之後在這裡會駕駛這非常厲害的AFW上陣。雖然它有800HP(計算盾在內)之高度持久力，還有那必殺巨砲一擊可以將玩者一整隊AFW連帶隨行兵士都予以莫大的DAMAGE，但是筆者可在這裡給大家一個貼士，就是使用平常不見得攻擊力起眼的輕甲腳部隊來對付它。鬼無里和純的AFW有了必殺技「回避運動」，會使得這笨重「大火車」對它們束手無策。此外另一要訣就是要在戰鬥中不斷走近這巨物的跟前。如使用有白兵能力的部隊來攻擊它，「火車頭」也會有還擊能力，但筆者建議的不是用白兵戰來對付它，而是用輕甲腳在近距離來攻擊。因為重型砲只能防禦性地白兵戰，不能主動白兵。如果用上輕甲腳在近距離不斷發砲，

對方不能白兵「屈機」，又因距離近不能使用「必殺巨砲」，大可確保自軍的安全。雖然每次能打擊到它的HP都只是二十多個，但「密食當三番」，到頭來只會被你的鬼無里和純的部隊「屈死」！

史上最強的AFW！——多拉告士打夫超巨型砲



◆多拉告士打夫(ドーラ・グスタフ)超級重型大砲，能裝上核彈頭武器，威力非常驚人。

MAP 18 第十七擊——終極最後一擊

函館
1964年11月25日
勝利條件　佔領敵方港灣／敵方全軍消滅
敗北條件　維迪加或涼子被擊敗／超過第6日7時

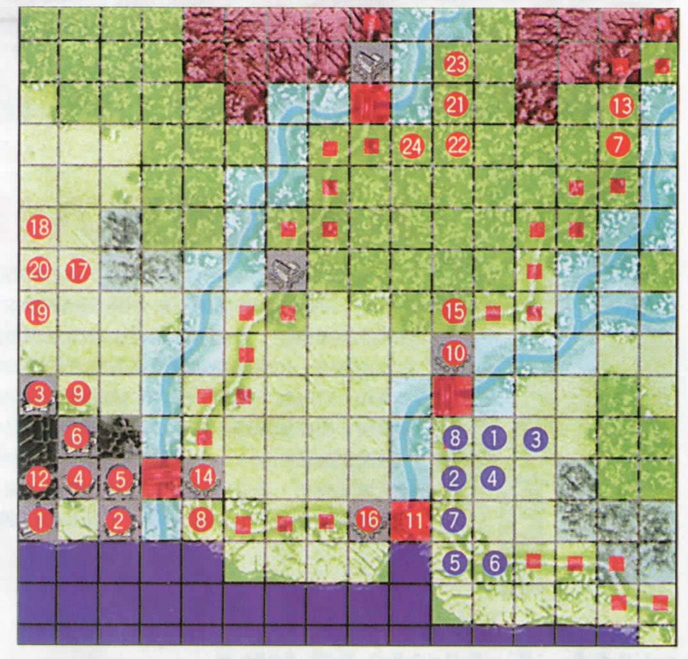
出現部隊

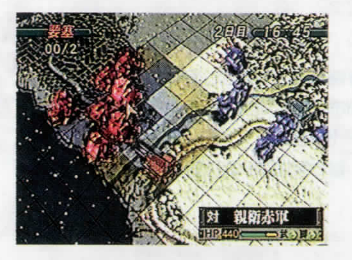
我軍

1	維迪加
2	涼子
3	鬼無里
4	JOHN
5	彩菜
6	純
7	一兵
8	艾美利奧

敵軍

1	特	セルゲイ(些路基)
2	甲	親衛紅軍
3	輕	親衛紅軍
4	多	親衛紅軍
5	對	親衛紅軍
6	對	親衛紅軍
7	甲	蘇軍
8	甲	蘇軍
9	輕	蘇軍
10	輕	蘇軍
11	輕	蘇軍
12	多	蘇軍
13	多	蘇軍
14	多	蘇軍
15	對	蘇軍
16	對	蘇軍
17	輕	蘇軍
18	多	蘇軍
19	甲	蘇軍
20	對	蘇軍
21	甲	蘇軍
22	輕	蘇軍
23	多	蘇軍
24	對	蘇軍







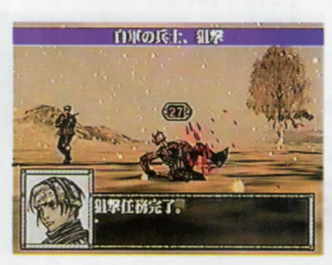




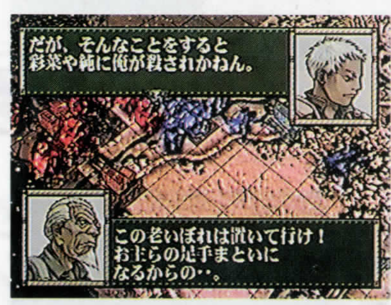






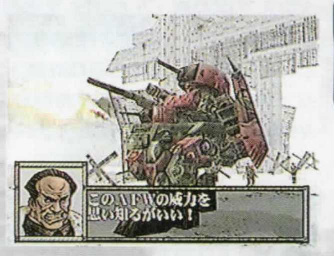


終極一擊！



基本上與前回十三至十五擊差不多，敵軍都只是恃著人多勢眾來包圍維迪加的部隊。但過往初生之犢的將士們現在個個都身經百戰，如無意外玩者在此STAGE中操控著的各個UNIT的LEVEL都應在20以上，只要小心部署，這場戰事應不難解決。到了最後一步把セルゲイ(些路基)擊倒後便可看到ENDING畫面，大可鬆一口氣了。







街頭GAME霸王 ZERO

TEXT：維也納(ironlau@hotmail.com)



入錢玩鎗到入錢中鎗！

小最近就玩過舖《GUN MANIA》，雖然唔係新Game而且亦都唔係話特別好玩，不過話晒都係第一隻有BB彈飛出嚟之GSTG遊戲，間時來玩耍，真係保持娛樂性；但係小弟就世估唔到就係咁燒焦，查實入錢之前都覺得有少少奇怪，乜解部機會有個護眼鏡俾玩家用咁好？原來部機係無安裝到吸震板，所以閣下每開一鎗都會有機會反彈返轉頭，雖然BB彈飛行速度都唔算快，但係如果閣下好專心玩的話都好容易中招。不過，話又分兩頭，一邊開火玩隻Game，一邊避D反彈返嚟之BB彈又真係另一返感覺，尤其係玩實戰模式，真係有種鎗淋彈雨之感覺！閣下如果想試的話就盡快到尖沙咀金星遊戲機中心試試佢啦，不過有護眼鏡都唔用而又受傷的話就閣下自理，無人理你！

呢位大俠真係掂！

大家有無玩過隻《英雄傳說》呀？呢隻野今期紅呀！而且都已經有人可以一隻見到最後大佬，話時話，閣下又識幾多招「連續技」呢？有好多機友都可以好華麗咁用幾套Combo令到D敵人一世唔到地，而且招式五花百門，想學的話不妨睇多兩次D高手點玩，多到你記都記唔晒；不過講返轉頭，如果閣下有玩過的話，唔知又有無試過俾電腦玩返轉頭呢？小弟就中過招啦，一前一後兩個敵人，令到小弟(個角色)一世唔到地，真係要叫返句「大俠真係武功高強，未知出自何門何派！」，如果閣下有幸見到或者試到的話查實都唔洗點擔心，事關你已經係個死人啦。雖然呢隻唔係乜野驚世鉅作，不過都係呢個檔期值得一褒之選，誠意推介點，機迷一生點都要試一試！





你睇條魚幾趣致！

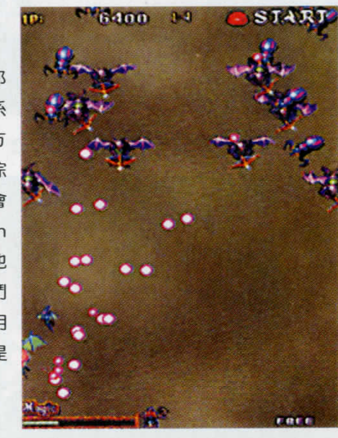
半年前就有老闆同小弟講過有部景品機會玩捉金魚《拯救金魚》而且香港有機會返試版，估唔到今時今日終於都有得過大家玩；部機原則上係一個金魚缸，而閣下入錢之後就可以於限時間之內控制個機械手(一個半圓型之物體)去「拯救」D金魚，小弟於日本試玩就有兩分鐘時限，而以小弟身手就當然係打撈到一大碗水啦！不過講真，小弟都未見過有人可以成功咁「拯救」過D金魚，其中原因大致可以分為以下幾點：第一，D金魚生活得好好，如果閣下帶佢返屋企的話可能生存機率仲細，所以閣下捉佢唔到其實先至係拯救金魚；第二，「拯救金魚」其實係兩個詞語，即係「拯救」遊戲機中心老闆，而方法就係用呢部「金魚」機；第三，閣下唔係一個合格金魚仔/女，呢個咁專業之技巧幾時到你一兩鋪玩得掂！字數就騙完，想試一試的話就去香港銅鑼灣世貿商業中心五樓的namco WONDER PARK試一試啦！(日本方面都多數係個娘親入錢俾個乖仔玩)





飛機會又有新搞作！

話說彩京隻飛機Game《Dragon Blaze》到港個多月，十個玩過七個都話難玩之時，小弟就見到有奇人於旺角某遊戲機中心一隻玩到二週目(即係第二循環)，仲搞到成村人圍住嚟睇，都咪話香港人玩飛機機無料到！講方正題，查實N年前小弟都提過本港有一個由射擊遊戲發燒友組成之香港綜合遊戲協會(Association of Hong Kong Integrated Game)，而且仲會不時搞下比賽一齊打下飛機咁樣；最近飛機會新搞作就係《Dragon Blaze》全港公開賽，而日期就係十二月十六日(星期六)於太子聯合廣場地下的「太子遊戲機中心」內舉行，組別方面就有初級組(鬥長命)及高級組(鬥高分)兩種，有興趣參加的話可以醫貓haohkig@hotmail.com，有乜唔明就去太子遊戲機中心或者各大遊戲零售店睇睇海報啦！(多謝飛機會關哥提供資料！)



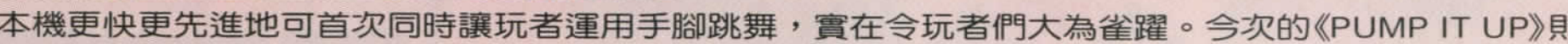
TEXT:街機人——痴心

韓流襲港

筆者早前行經金星機鋪，剎那間眼見工作人員正在搬運新的機體。小弟眼利一眼看到機身上的標籤以韓文表達，心裡便想：「又有近韓國機到港？」翌日再到金星，機體已經正在開動，此GAME名字叫《PUMP IT UP》，是一款來自韓國的跳舞機。

PUMP IT UP



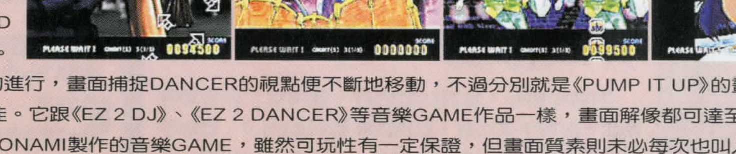




其實「韓流」經已吹襲香港一段時間，早在年多前本地機鋪已有類似《BEAT MANIA》的音樂GAME《EZ 2 DJ》登場，同樣都是出自於韓國人的手筆。繼後更有《EZ 2 DANCER》的出現，更是給人眼前一亮。《DANCER》比日本機更快更先進地可首次同時讓玩者運用手腳跳舞，實在令玩者們大為雀躍。今次的《PUMP IT UP》則跟KONAMI《DDR》非常相似，機體外型大同小異，一個MON接駁上地台上的腳掣，還有一行SPOT LIGHT裝飾在MON的側鄰。遊戲玩法分別不大，都是看著畫面上的箭咀方向按TIMING踏中機體地台上的腳掣便可。不過兩GAME最大分別在於《PUMP IT UP》比《DDR》多出一個腳掣，在機體地台上的中央位置多了一個腳踏。畫面上的方向箭咀除了上下左右4個方向之外，還有一個中間位置的方向，這使玩者要「跳」的腳掣增至5個。委實這點也不足為怪，在《EZ 2 DJ》上筆者已看出韓國開發者有心想跳出抄襲KONAMI的框框。玩《DJ》時候除了雙手要控制鍵盤及「卒碟」以外，還要使用足踝輕踏像打鼓BASS DRUM的腳掣。這手腳並用的玩法可使遊戲形式更多元化，同時亦可減少抄襲KONAMI的感覺。《PUMP IT UP》的開發者同樣想做出比KONAMI更好的遊戲，雖然整個遊戲大致上都算抄襲《DDR》，但總會加了這個多了那個地增設了5個腳掣，好讓玩者有新鮮的感覺。



韓國人製作認真



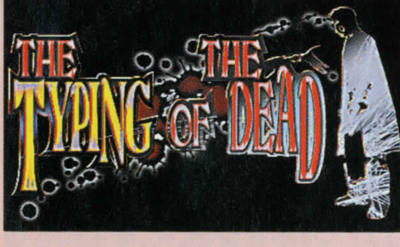
要說《PUMP IT UP》跟《DDR》相似的地方，除了在玩法及機體之外，還有畫面中央那伴著音樂跳舞的3D DANCER。除著音樂的進行，畫面捕捉DANCER的視點便不斷地移動，不過分別就是《PUMP IT UP》的畫面質素則比《DDR》更佳。它跟《EZ 2 DJ》、《EZ 2 DANCER》等音樂GAME作品一樣，畫面解像都可達至NAOMI級數的水準。KONAMI製作的音樂GAME，雖然可玩性有一定保證，但畫面質素則未必每次也叫人欣賞。惟近期《PARA PARA PARADISE》的畫面級數總叫OK，算是「似樣少少」。雖然說音樂GAME不是SELL畫面的遊戲，不過相比起韓國人的作品則另筆者覺得他們製作遊戲更為認真、及帶誠意。





◆韓國人處理的遊戲GRAPHIC令人讚賞。

TYPING OF THE DEAD



其實此作在筆者眼中已不是新機，早在大半年前小弟已在佐敦一機鋪中試玩隻款作品。那時候是LOCATION TEST，到了最近才正式批發給香港各大機鋪。《TYPING OF THE DEAD》最大特色故名思義，是以TYPING打字來進行遊戲，破天荒首次將keyboard裝上機體上面當CONTROLLER，可說是街機業界史無前例的遊戲機種。遊戲中故事內容以SEGA前作槍GAME《HOUSE OF THE DEAD》為主，畫面裡隨處都可見到臉容可怖喪屍四處走動，但最大分別是《HOUSE OF THE DEAD》是以模擬手槍來射擊喪屍，而《TYPING OF THE DEAD》則是用KEYBOARD來代替手槍！以打字來攻擊喪屍！操作方法簡單，只要將畫面上敵人身前顯示出的文字順著次序逐一打出便可以擊倒喪屍。不過礙於遊戲中的文字都以日文字詞為主，所以懂得打字的朋友們也會感到有些難度。（不過未玩過的朋友可放心，其實日語字詞是可以用英文打的）筆者在初接觸此遊戲時頓時想起N年前電腦也曾推出過一款打字教學軟件《快快樂樂學打字》，不過今天這個《TYPING OF THE DEAD》當然比起前者叫用家感到更為有趣，既可遊玩又可練習打字，何樂而不為？













世嘉有腦

另外補充一點稱讚SEGA的開發者有頭腦，推出了這《TYPING OF THE DEAD》後便可促銷了它的Dreamcast keyboard。日後還有沒有其他遊戲可以對應keyboard，要看SEGA的遊戲設計師有什麼「諗頭」了。



◆可選擇羅馬輸入或日文假名輸入。





TEXT：隨風

SPT
發售商：任天堂
發售日：發售中
售價：3800日圓
好玩度：☆☆☆☆

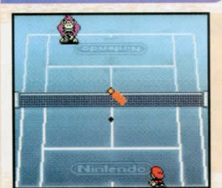
Mario Tennis GB



同Mario仔仔輕鬆打網球

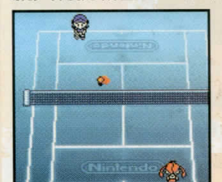
上期才剛為大家介紹過的《Mario Tennis GB》推出了，各位買了沒有呢？若果各位正在心動的話，不妨先看看筆者的介紹吧，看過後也許可能更加清楚此作是否適合各位呢！好了，開始介紹吧！

Mario部份—

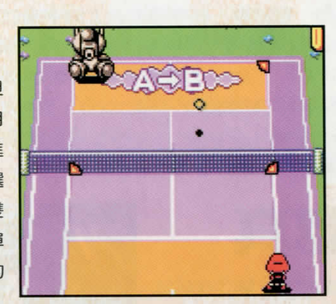


之前只是提及過玩者可以使用遊戲中某些角色，但到底可以使用它們來做什麼呢？其實玩者可以使用Mario的人物或玩者自己育成的人物來對戰，又或是進行一些簡單的練習。若玩對戰模式的話，玩者需要選擇自己使用的角色及敵方，進行兩局或六局的比賽，當然亦可以選擇單打或雙打，規則跟現實中一樣；而練習模式的話，則是每位角色都不同，當完成簡單的練習後，就可以挑戰更高級的練習，不過當挑戰了最高級的難道後，餘下的就只有挑戰自己，拿取更高的分數。

育成部份—

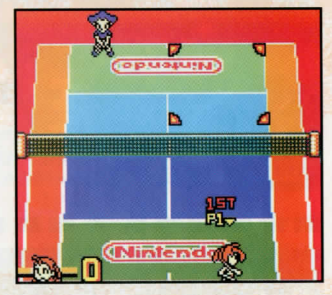


而育成部份，當然就是培育一個角色，玩者要到處找一些對手來比賽，以增加經驗值來升LV，因為不論是贏或輸都可以得到經驗值，而且亦可以找到一些導師來教導網球的技巧，不過最重要都是玩者自己的技巧，分數只是其次。另外其實玩者是一次過育成兩位角色的，當玩者選擇了男或女性之後，必需一次過育成該性別的兩位角色，當然亦可以專攻一位角色啦。



小心得—

《Mario Tennis GB》其實簡單易上手，亦很好玩，反正就是很易玩了喇。而此作的小心得嘛，就是打球時的力道計算了，當玩者決定位置後按擊，距離球越近按力度越細，相對地距離很遠打的話力度會越大，不過若玩者猜錯球路的話，可是會趕不及接球的，因此還是小心一些比較好吧！



RPG
發售商：HUDSON
發售日：預定12月
售價：預定4500日圓
注目度：☆☆☆☆

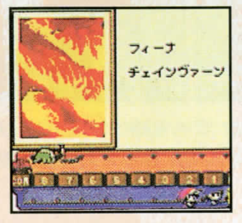
GRANDIA PARALLEL TRIPPERS

RPG OR PUZ ?!

DC上著名的RPG作品《GRANDIA 2》相信是各DC機主的心愛好，不知道GB版的《GRANDIA PARALLEL TRIPPERS》又是否能吸引眾GB機主的目光呢？今次的玩法跟DC版的《GRANDIA 2》可謂差天共地，可是卻又十分引人，現在立即為大家介紹吧！

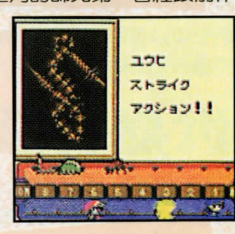
玩咭—

今次的戰鬥系統十分特別呢！因為是使用咭牌來戰鬥，大家是否感到很奇怪呢？明明是RPG GAME，為什麼會變成是咭牌遊戲？其實是由玩者及敵人選擇適合的咭牌，被輪流向對方的怪獸作出攻擊，每種咭牌都有不同的能力值，跟RPG中每個角色都有不同能力值十分相似呢！而且所裝備的咭越多威力就越大，不過屬性之間卻又互相剋制，實在挺考戰略的，各位敢不敢挑戰呢？



人物關係—

而前作所出現的人物，亦會於今集出現呢！例如是一代的主角、前作主角的師兄弟、曾經跟前作主角對立的敵人...等，再加上今集的角色亦十分有吸引力，喜歡此作的朋友可不要錯過呢！呀，前作曾出現的同伴今集亦有可能出現呢，當然玩者能否找到又是另一回事了！





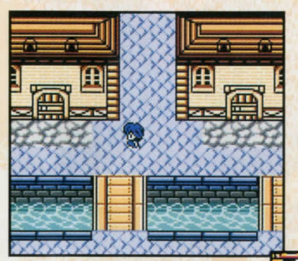
RPG
發售商：NAMCO
發售日：發售中
售價：4500日圓
好玩度：☆☆☆☆

Tales of Phantasia Narikiri Dungeon

玩換衣服吧！

萬眾期待的《Tales of Phantasia Narikiri Dungeon》終於推出了，各位FANS開心嗎？高興嗎？既然這般高興，那大家就一定要好好地遊玩一番、換換衣服了！為了慶祝這個「盛事」，筆者當然也要為大家介紹一下啦！好了，進入正題，別再聽筆者說廢話了！

重溫遊戲主旨—



其實很耐之前筆者曾經為大家介紹過此作，當時已經介紹了背景故事、玩法等事宜，現在先為大家重溫遊戲的目的吧！其實遊戲是為了收集不同的衣服，不過並不是因為主角愛美，而是因為每種衣服都會有不同的能力，玩者要先有該種職業的衣服，才能會得到它的技能，所以收集衣服就成為了遊戲的重點了。衣服不但可以在寶箱中找到，亦可以在商店中購買，不過要儲齊遊戲中所有衣服卻也是非常難呢，實在太多了嘛！



主角的性格？—

此作將會出現男女主角各一個，當講述完故事背景後，就會正式開始遊戲。此時遊戲會給玩者幾個問題，主角的性格將會依照玩者的回答而改變。其實主角的性格代表著某些數值，這些數值會戰鬥後會有所更改，通常都是上升的喇。而且這些數值也會影響主角使用某些衣服時的能力變化。

穿衣服穿衣服—





之前曾提及過當主角穿上不同的職業服時，所使用的技能也不同。換句話來說，也即是當玩者換上不同的衣服後，有時可以使用魔法，有時則會得到很強的攻擊力，這樣是否易明白多了？另外當男女主角都穿上特定的職業服時，可發揮出很高的能力，但是當中的奧妙就靠玩者自己探索囉！

ACT
發售商：HUDSON
發售日：預定12月
售價：預定4500日圓
注目度：☆☆☆☆

在POCKET中的王國

我的王國在手提機中？

各位小時候有沒有看過什麼有關皇子公主的童話故事呢？會不會對當中那些又大又美的城堡感興趣？其實筆者對城堡很有興趣，可是在現實中、尤其是香港更是沒可能找到城堡，不過現在各位可以在小小的手提機建立各位的王國了，這不是一個好機會嗎？

從性格找出路—

遊戲的目的其實是收集8顆傳說的秘寶，玩者要跟著妖精的指示來找出它們。剛開始的時候玩者要先跟妖精聊天來判定玩者的性格，並決定玩者的出發地點。由於妖精會選出最適合玩者性格的所場，因此相信遊戲剛開始時應該不會太難玩吧？



可愛妖精幫助你—



小妖精除了會為玩者決定出發點外，亦會在旅程中陪伴玩者給予指示。玩者閒時應多加跟它聊天，因為可以得到不少情報呢，而且亦需要無時無刻留意它的身體情況，不然小心玩者迷路了也不知道呢。利用妖精所給予的資料來進行遊戲，相信很快便可以找回秘寶。可是要留意很多時候都會遇上戰鬥情況，若玩者不幸去世的話，就真的「嗚呼哀哉」也沒有用了！

RPG
發售商：ENIX
發售日：預定11月22日
售價：預定5900日圓
注目度：☆☆☆☆

COMMAND MASTER

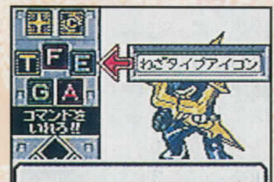
全新攻擊方式？

各位記得不久之前推出的那隻《轉轉轉卡比》嗎？今次介紹的作品有某個地方跟《轉轉轉卡比》十分相似呢，就是以搖動整部GB來控制角色移動這一項功能了！不過此作並不是用以移動角色，而是用來攻擊對手。到底此作有關什麼，又要如何玩呢？現在立即為大家介紹！

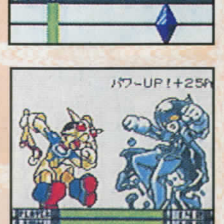
遊戲目的，勁！—

遊戲的目的是要呼喚出不同的同伴來到虛擬空間，幫助各位一起戰鬥到底。可是其呼喚方式卻是要做出跟V戰士相同的動作才算成功，各位能不能控制那小小的GB，呼喚出不同的V戰士來？

戰鬥方式，強！—









此作的戰鬥方式十分特別，就好像玩格鬥遊戲一樣，要使出不用的招式就必需要按下不同的按鈕，可是此作最特別的地方，卻是要直接搖動GB的機身，再加上按不同的掣來使出招式，因此緊張感可謂十足呢！而且只要掌握到適當的方法更可以使出必殺技，威力比一般攻擊可是強上數倍的，不過要使出必殺技並不是說說這般容易了。





軟硬事件簿

令人耳目一新的《Magic& Mayhem:The Art of Magic》

Bethesda Softworks公開了幾張遊戲《Magic& Mayhem：The Art of Magic》的新遊戲畫面。玩家將能在該





公司網站上找到新的怪獸以及魔法師的資料。由Mythos Games設計，Charybdis開發的《The Art of Magic》結合了即時戰略、角色扮演、以及冒險遊戲的要素，成就了這一套令人耳目一新的PC遊戲。背景是3D的環境，玩家將控制一個受困於混亂世界的魔法師。遊戲的內容是以相對的勢力，互相爭奪這個虛擬世界的控制權為主體。(IKI)

《No Escape》網站開張

Funcom宣布《No Escape》遊戲的官方網站http://www.noesc.com/index2.html已經開張了。這款遊戲是設定在一個虛擬的極受歡迎電視節目《No Escape》。8個人將被丟入在巨型太空站中的8個相當小的星球之一，並且在彼此間成為對方的目標。為了激發你毀滅的慾望，你將可手持像是火箭砲、電擊槍、以及離子加農砲等武器。在官方網站裡刊登了遊戲畫面、武器資料以及角色資訊。(IKI)



善與惡的大戰

由Lion Head所製作，EA發行的即時策略遊戲《Black & White》，現在有一些新的遊戲畫面公布。目前遊戲





預計在2001年2月上市。在遊戲上市之前，請大家先看看最新的遊戲畫面吧！(IKI)

網上訂購的送貨優惠

網路貨物運送服務公司Kozmo.com在前陣子成立了一個新的線上禮品遞送服務網站，期望這個服務能延伸該公司的客戶基礎並且乘機抓住即將來臨的美國聖誕購物潮的商機。這家以紐約為中心的線上零售公司保證該公司能夠在一個小時之內遞送客戶所要求的所有物品到全美幾個主要的城市。雖然這種服務並未能惠及香港，但相信總有這樣的一天。(IKI)

Westwood又有新作

Westwood Studios釋出了他們剛發表的3D即時戰略遊戲《Emperor: Battle for Dune》的畫面。這款遊戲的特色是使用了非線性的戰役模式，在33種不同的地圖上及100種任務中進行挑戰。在網路對戰時會有三種勢力供玩家選擇，各自有其獨特的建築物、武器、以及能力等等。另外，遊戲也同時支援網路對戰及合作模式。遊戲預計在明年的第一季推出。(IKI)





《Dark Age of Camelot》網站開張

Mythic Entertainment已經開放了他們最新的線上科幻RPG：《Dark Age of Camelot》的網站了。在這裡可以知道遊戲中所出現的種族、職業、地域、冒險加、武器及咒語等，應有盡有。另外，也提供了許多遊戲的畫面以及遊戲的介面等等。而遊戲3D引擎主要是採用NetImmerse的3D引擎，使畫面美麗且豐富。有興趣的玩家趕快按下連結到http://www.darkageofcamelot.com/(IKI)



SONY的「UDO」新技術

SONY公司日前宣布，該公司已成功開發出一種用於5.25英寸可復寫光盤驅動器的新存儲格式，存儲容量可達40GB。這種新存儲格式的名稱為"5.25英寸超密度光"(UDO)。SONY計劃在2001年春季之前完成這種新存儲格式的開發工作，並於2002年下半年投入量產，未來可望將其容量提高到80GB和120GB。(IKI)

全球最「重」的PC登場

IBM最近推出了重達106噸的AASCI White超級電腦，在全球500台重量級超級電腦名單中位居第一把交椅。這樣一來，全球10台超級電腦中，就有5台出自IBM；在全球500台最大的超級電腦中，出自IBM的達215台。(IKI)

外國人的上網時間下降？

根據PricewaterhouseCoopers中心在最近公佈的調查顯示：當更多的美國網路用戶比世界上其他國家的網路用戶常在家中上網的時候，他們每週的上網時間反而從去年1999年平均的一星期一小時還要下降。依照他們調查取樣來自美國、英國、法國、德國、澳洲等地共2500個抽樣樣本的統計：美國網路用戶每星期仍然花費更多的時間在網路上，平均大約是4.2小時；而歐洲地區的網路用戶平均的每星期上網時間則是3.2個小時。(IKI)

東芝＋西門子＝影像流動電話？

報導指出，東芝與西門子兩家公司將聯合為亞洲與歐洲市場開發具有影像功能的流動電話，這項計畫將斥資四百億日圓(合三億六千九百八十萬美元)。至於是否合作製造與行銷影像流動電話，目前仍在討論中。支持這項交易案人士預料，東芝的影像壓縮尖端科技加上西門子在歐洲的廣大銷售網絡，可望增加影像行動電話與其他配備精密功能的流動電話在全球市場的佔有率。(IKI)

響應環保送E-CARD

TEXT:BY SAKURA KI





HELLO，在下首次執筆寫這個專欄，希望大家可以喜歡我介紹的網頁。看看掛在牆上的月曆，已經是十一月中了，接著的中西節日又會接踵而至。記得小時候這段時間，便會與同學朋友到處買聖誕咭、新年咭和情人節咭等等。不過由於科技發達的關係，現在就連寄信的次數也減少了，各人都會利用E-MAIL去代替書信，因此節日送咭亦會有E-CARD。待筆者為大家介紹一些E-CARD的網址，大家都可以環保一番送E-CARD。



123LoveNet-Ecard

http://fs.Dai.net/ac/468506/E01.html?http://ecard.123love.net

在這個網頁之上的E-CARD種類不多，但有很多也是網主的精選。讀者們可以選擇聖誕咭、生日咭、元旦咭和情人咭等。最特別之處是選擇方便，而且亦會有背景音樂選擇，方便又簡易地送出你的E-CARD。除以上的特點之外，筆者覺得當寫上E-CARD的資料時，那些特別的稱呼很有趣，雖然自己寫上也是可以，但是可以選擇的話會更方便，畢竟E-CARD的其中的一個優點是方便啊。



Doraemon Land E-card Center

http://doraemon-land.Hypermart.net/card.html

喜歡多拉A夢的朋友要注意了，這是一個以多拉A夢為主題的網頁，當然網頁內包含的都是一些關於多拉A夢的E-CARD。這網頁會是個全英文的網頁，當中會一步一步地教瀏覽者去選擇E-CARD和填寫E-MAIL地址。這個網頁雖然只有很少E-CARD選擇，不過在網頁內卻有其他的連結，可以連結到多拉A夢做主題的聖誕E-CARD專頁和復活節E-CARD專頁等。另外，除了多拉A夢之外，還可以連結到HELLO KITTY和SNOOP等卡通人物的E-CARD網頁上。



Ecard 中心

http://ecard.hitrust.com/index100.asp

在這個Ecard中心內，瀏覽者可以選擇的咭非常之多，構圖亦非常之簡單，絕對十分容易便可以設計好自己喜歡的E-CARD。除了一般的節日之外，還會有一些地方沒有的E-CARD——愚人咭和OHOT咭等，其中以精選咭的內容更豐富。網頁中還會有一個網友徵稿的地方，瀏覽者可以根據網站的規定，把自己的作品投稿，如果被網站選上的話，便會被登在OHOT咭區域中借人下載，是可以發揮自己藝術天份的好地方。



電子賀卡

http://www.intellect.com.tw/ecard/

如果並不喜歡卡通人物作E-CARD的背景，又或者喜歡一些簡易的圖畫，這個電子賀卡便一定適合你。這網頁當然也會有各種不同的E-CARD種類，聖誕、情人和母親節等都會齊全。不過最特別的E-CARD，是那些利用FLASH程式寫出來的FLASH咭，如果瀏覽者並不能看到應有的效果，只需要到macromedia下載安裝Flash player便可以看到。另外只要配合應合的背景音樂，浪漫的感覺也很容易表達給收咭人。



夢寫家——電子卡片

http://match.01net.com.tw/ECard/

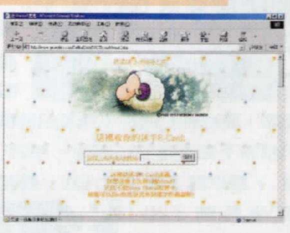
也是一處比較簡單的網頁，內裡的E-CARD全是由Y.M.YAN.所設計，而且也是沒有那些著名卡通作圖畫，筆者最喜歡那些自然與舒服的E-CARD。另外，E-CARD的設計程序亦非常簡單，瀏覽者可以很方便地選擇喜歡的E-CARD。如果網友要寄E-CARD給一些大陸的朋友，而那些大陸朋友又看不懂繁體字的話，這網頁的簡體字便可以給好一個不錯的選擇，而且網頁還有簡體GB碼的選擇，也方便看不慣繁體字的朋友。



迷羊 ecard 速遞

http://www.geocities.com/SoHo/Cafe/5567/ecard/ecard.htm

說到一些卡通人物，例如HELLO KITTY、SNOOP和DORAEMON等等，都不是筆者最喜愛的，筆者情有獨中的是那隻可愛的羊咩咩STRAY SHEEP。因此筆者便向各位推介這個網頁，內裡的E-CARD雖然不是很多，但是全部都十分之可愛，而且網頁的設定E-CARD程序並不複習。如果各位喜歡這羊咩咩的話，也可以連結到小羊咩咩之家。最後如果大家都喜歡筆者所介紹的網頁，希望你們都可以利用E-CARD傳遞自己心意。



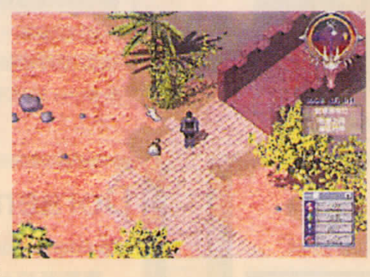
現實生活多災難？唔緊要！上網做大俠。

BY 隨風

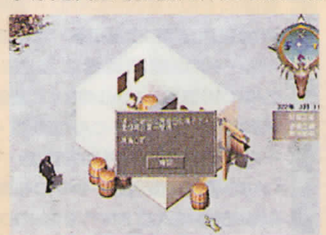
生產商：	ARRDINK
發售商：	第三波
發售日：	預定11月
遊戲類型：	RPG

還記得數前年有一隻叫做《俠客遊 前途道標》的遊戲嗎？當年它以「夠FREE」作賣點－扮演一個遊俠在遊戲中歷盡人情冷暖，不但可以成為大俠，更可以結婚、「生產」愛情結晶來玩繼承，因此得到不少玩者的青睞。現在它不但推出第三彈，而且更首度嘗試ONLINE版，各位FANS或新玩者，對它的期待會不會更高呢？

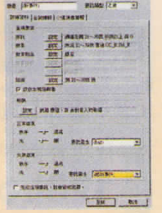
呆呆的傻伙子－



遊戲開始後玩者將會有一間屋，但卻是完完全全的家徒四壁，玩者要慢慢賺取金錢來為家中添置不同的物品，甚至興建新的家園娶妻生子，而家的大小亦是決定可招攬同伴及可放置物品的重要因素，因此各位記得買大屋呀！賺錢的方法當然又是那個老方法，不就是接接任務，打打怪獸？而今集的戰鬥方法變成即時制，玩者看到敵人後就要立即揍，不會再有戰鬥畫面讓你進入了！



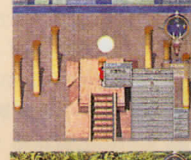
你也可以做遊戲設計？－



當然不是買了遊戲回來就可以學懂製作遊戲這般利害，不過若只想嘗試一下親自設計任務的話，此作倒是可以滿足各位的欲望。玩者要決定任務的內容、會遇到的阻礙、得到的報酬等，很特別呢！還可以使用連線功能讓別的使用者試試各位的任務，看看誰才是製作任務的大王？也許在「劇本編輯」中可以找到另一番成就感呢！

飛來飛去，超人咩？！－

除了一開始身處的主世界外，玩者還可以使用「次元神殿」遊歷於不同的世界，四處旅行可以遇到很多人，又可以得到新奇的道具，信仰、守護精靈及屬性當然亦不相同，連世界外表都有很大差別，很有趣呢！不過可不是隨隨便便就能到別的世界去，要先到神殿去奉獻祭品，另外神殿亦可以治療角色及儲存進度。Gp





BY 隨風

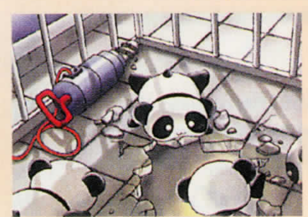
生產商：	旭九亞
發售商：	旭九亞
發售日：	預定11月
遊戲類型：	PUZ

趴地熊歷險記

趴地？NO！是趴電腦

OH NO！「趴地熊」的吸引力真的這麼大嗎？不但剛推出的時候「FANS－籮籮」，而且精品更是推出得滿天飛，好不容易開始靜下來，這隻不安份的熊貓又再蠢蠢欲動，開始最新一輪攻勢－出GAME！之前才「進攻」手提機及家用機的市場，現在連電腦也不放過，難道...現在真的是趴地熊的天下？

趴地熊仔有難了－



各位覺得趴地熊可愛嗎？原來還有一些壞人也這樣覺得呢！因此他們把可愛的趴地熊全數抓起來，更把牠們困在不見天日的籠子中，現在牠們根本不知道自己在哪兒。幸好「皇天不負有心熊」，原來籠子破了很大的一個洞，因此趴地熊便趁機逃了出來，可是漫漫長路，牠們能否成功逃脫就要看玩者的功力如何囉。



逃呀走呀別擋路！－



要如何幫助趴地熊？其實在每個MISSION中都會出現很多難關，玩者要思考到底如何讓所有趴地熊移動到出口而且絲毫無損，不過每個MISSION都會有不少的阻礙物呢，要小心不要讓哪隻小笨熊受傷呀。幸好遊戲中會出現很多道具，而且難度亦不高，因此相信玩者可以輕易為牠們指點迷津，看著牠們快快樂樂地滾到出口。



小道具，大用途－

道具可以說是這一隻遊戲的關鍵，很多地方實在非用道具才能渡過不可，現在就大家介紹一下其中幾項不同的道具吧！Gp

- 安眠藥：十分重要的道具，能令時間停頓20秒，玩者可在這個時間中考慮下一步該如何走。這種道具還可以儲起來，在困難的關卡多用幾個。
- 風鑽：一直向下攻擊直至遇上阻礙物，可讓趴地熊一直線到達最底層。
- 氫氣球：使用後趴地熊會一直向上，即使遇上阻礙物亦懂得避開。
- 弓箭：不斷向上就能到達最上方了，很方便吧？
- 鐵鋤：以前下方的方向不斷進行破壞，直至遇到阻礙。
- 堆牆：名副其實，在面前起一道牆阻擋趴地熊的去路。



腦人谷

鍊金術士II 艾莉 Atelier Elie

BY 隨風

生產商：	IMGINEER
發售商：	帝技爺如
發售日：	預定11月
遊戲類型：	RPG

一代是天生笨蛋，那二代是...？

《鍊金術士 瑪莉》已於八月「可愛」推出了，現在快將推出的《鍊金術士　艾莉》不知道又會以什麼形式登場？（笑）回到正題，今次的《鍊金術士　艾莉》內容大置上跟前作一樣，都是以成為一個出色的鍊金術士為主題，不過今次比前作增加了不少材料及道具，連事件及結局都增加了，前作的支持者可不要錯過呢！

有趣的故事背景－



因為崇拜瑪莉而就讀鍊金學院？沒弄錯吧？瑪莉是當年全校成績最差的學生，老師更是為了幫助她，而要她重讀五年，這樣的學生會有人崇拜嗎？其實是因為今集的主角艾莉，小時候村子曾遇上流行病，剛巧到此地旅行的瑪莉以其鍊金術智識解救了整條村莊，從此艾莉就以瑪莉為目標，更為成為鍊金學院的學生而努力。（不過不知當她得知瑪莉的「戰績」以後，會不會失望得昏倒？）



可以自己設計？－

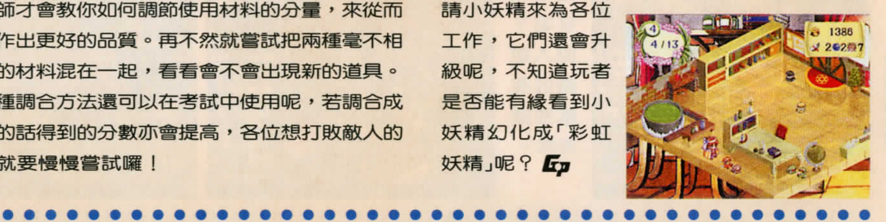


提煉物品方面跟前作可謂很大分別，今集除了要先學習了物品的提煉方法外，在技術進行至一個地步後，老師才會教你如何調節使用材料的分量，來從而製作出更好的品質。再不然就嘗試把兩種毫不相關的材料混在一起，看看會不會出現新的道具。這種調合方法還可以在考試中使用呢，若調合成功的話得到的分數亦會提高，各位想打敗敵人的話就要慢慢嘗試囉！

還是要努力工作－



雖然遊戲的重點是賺取經驗值，可是沒有金錢的話，又怎樣學習新的知識呢？而今集除了可以接受酒館老闆及其他角色的委託之外，於「飛翔亭」中還加入了一位新角色，而且賣東西給他的話，可得到的金錢還比一般賣出的多呢！忙碌的各位還可以聘請小妖精來為各位工作，它們還會升級呢，不知道玩者是否能有緣看到小妖精幻化成「彩虹妖精」呢？



腦作講

生產(發售)商：	GAME ONE
售價：	98港幣(限定版198港幣)
遊戲類型：	SRPG
好玩度：	★★★



唔做女皇、唔做騎士，做導師

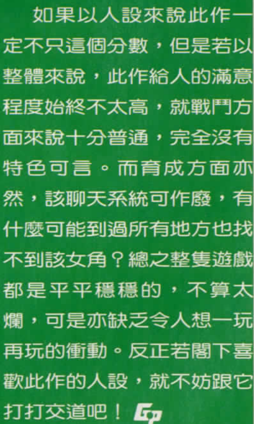
雖然遊戲的名字叫做《女皇騎士團》，可是玩者並不是成為騎士團中的其中一位團員，而是成為培訓一隊為了保護女皇而生的女騎士訓練團長。培育的時間一共有三位，玩者可從六位候選人中選三名，而未被選上的三位則交由另一位訓練員。到底三年後誰可以加入女皇的騎士團呢？

人設正！得個樣？－



此作的最大吸引之處，除了人設之外還真的找不到別的，此作的人設實在太美了！可惜人設雖然很美，但是跟她們聊天時表情卻變化不大，說話內容亦時常相同，實在十分無聊！而且其他的項目都不太出色，實在很難令人提起興趣。先說玩法吧，跟《美少女夢工場》系列類似，都是以學習來加強屬性，可是打工卻是像RPG般，以「TRUN制」跟敵人輪流攻擊。其實這個學習方法沒甚不好，只是初期敵人實在強得可怕，難保初期不會出現缺錢情況，而後期卻出現容易得很的情況，不過幸好可以接受不少不同的任務，難度應該會慢慢提高吧！而之前亦提過談話內容不太好，因為跟女孩子聊天也是其中一個加強屬性的方法，可是每個星期只能聊一次（如果好運找得到女孩子的話），而且還不一定可以出現選項讓玩者回答，換來的只有一次又一次的問候，難道她們都是木偶嗎？

小評語



如果以人設來說此作一定不只這個分數，但是若以整體來說，此作給人的滿意程度始終不太高，就戰鬥方面來說十分普通，完全沒有特色可言。而育成方面亦然，該聊天系統可作廢，有什麼可能到過所有地方也找不到該女角？總之整隻遊戲都是平平穩穩的，不算太爛，可是亦缺乏令人想一玩再玩的衝動。反正若閣下喜歡此作的人設，就不妨跟它打打交道吧！



RED ALERT 2

等了又等的鉅作

TEXT：IKI

發行商：	ELECTRONIC ART
發售日：	發售中(10月24日)
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98





萬眾期待的《Red Alert II》(《紅色警戒2》)終於也發售了，相信大家在家中也玩個不亦樂乎罷！尚未購買此遊戲的玩者，那更務必要一試了。



故事

《Red Alert II》的故事在發生在第一代故事後沒都多久，蘇俄在復仇心切的引領之下，利用奇特的新科技侵入了美國，紐約市與華盛頓特區都陷入了共產的鐵幕之中，聯軍在這突如其來的攻擊之下死傷殆盡，究竟誰會贏了這場戰爭呢？加入遊戲玩者就知道答案。







兩大陣形

《Red Alert II》加入了不少新的單位，玩家可以選擇帶領蘇維埃或是聯軍，蘇維埃指揮官將為俄羅斯祖國侵略並征服北美，而聯軍則將為保衛自由而戰。雙方陣營都將配備多樣的傳統武器與實驗性科技，蘇維埃將具有超自然戰、核子武器、以及Telsla科技來加強殺傷力，聯軍則可以利用Chrono科技進行傳送、利用空間缺口產生器執行敵後祕密作戰、或是利用氣候控制器激發閃電。除了單關任務的這兩個陣營外，這次《Red Alert II》最精采的就是在玩者在進行區域網路的八人連線時，有其他國家可以選，而且他們都各擁有特殊部隊及兵種。





Sacrifice

集合精英開發之作

TEXT：IKI

發行商：	INTERPLAY
發售日：	11月10日
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98







Interplay的子公司Shiny Entertainment，宣佈了PC遊戲《Sacrifice》將於11月10日在北美上市(出書之時也應該可以玩得到罷！)。話說回來，《Sacrifice》的開發小組曾經開發過《Earthworm Jim》(《蚯蚓吉姆》)、《MDK》、以及《Messiah》(《彌賽亞》)，由以上的製作精英所開發之作品，相信成績亦不會差得到哪裡去。



遊戲特色

《Sacrifice》是一款策略動作遊戲，玩家可擔任指揮官或是士兵的大型即時戰略遊戲，並支援單人與多人連線遊戲，玩家將可使用50種以上的魔法以及招喚獸。遊戲中玩家將會選擇屬於自己一方的神祇，開始展開劇情遊戲，並且透過戰役來獲得新的魔法和召喚獸。此外，遊戲堅強的陣容中還包括有幕後配音人員中著名的幕後配音員Tim Curry扮演空氣之神Stratos、以及狄士尼《BEAUTY AND THE BEAST》(《美女與野獸》)的Tony Jay扮演Mithras the Sage。遊戲配樂是由Kevin Manthei製作，他的作品包括有影集《Buffy The Vampire Slayer》。



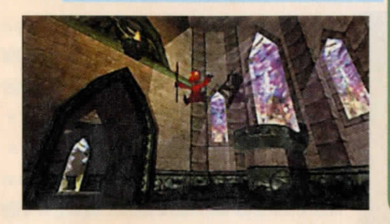


TEXT：IKI

GIFT

發行商：	CRYO INTERACTIVE
發售日：	未定
遊戲類型：	AVG
系統需求：	WIN95/98

阿伯救公主

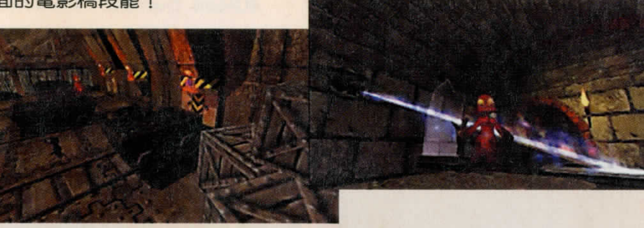


一直以來，動作AVG的主角大多也是樣貌挺俊俏，就算樣貌滑稽，大多也是年輕的小伙子。然而，當大家看到這個臃腫、長相略爲奇特、全身紅透透、手裡抓著一根小木杖、因爲過重而走起路來慢吞吞的活像個小老頭。或許心中會產生出這樣的疑問？OH！這是哪裡來的一個小怪物？然而，答案將會令大家出乎意料之外！別小看這個看起來不起眼的小傢伙，他將顛覆英雄的刻板印象勇敢地闖入龍潭虎穴拯救可愛的小公主Lolita Globo。

故事背景

《GIFT》的故事背景說起來有點異想天開，起因於遊戲谷裡的英雄，因為發現了一個全新的遊戲沉迷於其中，儘管小公主Lolita Globo被大惡魔綁架，無助地等待救援，卻沒有人願意挺身而出，只有這位看起來不甚起眼的GIFT願意挺身而出勇闖惡魔島，帶領7個小矮人在7個瘋狂的世界冒險，然後再將公主拯救出來，只是這些情節看起來，好像是在諷刺著那些熟口熟面的電影橋段罷！





精采絕倫的關卡設計

《GIFT》遊戲是一款3D的動作／冒險類型的遊戲，遊戲中強調的不是考驗速度、武器、準確的命中率等動作遊戲法則，重點部分都是在關卡之中謎題的設計，反而是遊戲中的冒險成分多一點，這也是《GIFT》之中最饒富趣味的地方，動腦筋解決任務後所帶來的趣味。舉例來說，遊戲一開始的時候，可愛的小Gift就要辛苦的跳上房間中的石柱上取得火杖的能力，才能夠點燃火藥將鎖住的木門燒開。對付門口的警衛，可千萬不要用蠻力跟他硬拼，那只是一種自循死路的捷徑而已，要記得每樣物品都有他的用處，像是小金甲蟲，玩者可以把他打暈之後，丟到警衛面前，引誘他攻擊甲蟲，並且待在活動機關上面，玩者就可以趁機將活門打開，使他掉進又深又暗得地底，這樣子便可以輕鬆地解決難纏的對手了！







GIFT的由來

根據製作人R.LOISEL與PULICH的講法，GIFT的由來其實是因為沒有設計靈感的時候，就將他大部分的時間都花在看卡通、打GAME上，是以這次塑造GIFT的靈感，很大程度上是希望能塑造出像《MARIO》這樣大受歡迎的經典星級遊戲人物，雖然GIFT跑的不及MARIO快，跳的不及MARIO高，而動作又不及MARIO漂亮，但是以他肥肥矮矮的模樣，要成功俘虜玩者的心，相信絕對不會是一件難事！！



3D美術的表現

當玩者一路進入《GIFT》的世界之中，眼睛定必會突然一亮，看著印入眼中的場景，玩者會覺得好像融入遊戲的世界之中，好像自己即將成為GIFT，因為遊戲採用3D繪景的緣故，畫面真的非常地漂亮，再加上歐洲獨特的美術詮釋風格，使玩者更能夠體會到有別於美、日畫風之外的感受，尤其當我們看到，著重光影變化的場景繪製，使整個場景的色彩更加豐富，大量的明暗對比運用，更增加了場景的空間感，再加上一些特殊效果的運用，如火焰、雷電、下雨，史的遊戲的視覺表達上更加地豐富精采。至於Gift的繪製，則過3D模組程式的繪製之後，組織成多邊形的骨幹，再經由貼圖設計師的處理之後，最後再加上動作設計之後，便出現了這名活靈活現的Gift了！





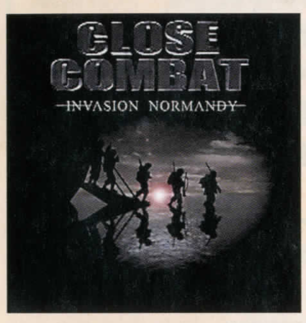


TEXT：IKI

Close Combat：Invasion Normandy

《戰鬥神將》系列新作登場

發行商：	ATOMIC GAMES
發售日：	發售中(10月10日)
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98

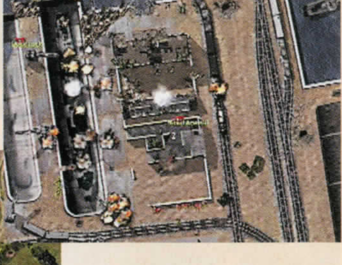


《Close Combat》(台譯：《戰鬥神將》)系列發行至今已有許多年頭，前三代均是由微軟發行，第四與第五代則是由戰略遊戲名家SSI所發行。《Close Combat》系列全都是由ATOMICS公司所製作，《Close Combat 1》描述著名的諾曼第登陸，《Close Combat 2》描述水鄉澤國荷蘭安恒的市場花園作戰，《Close Combat 3》描述慘烈的德蘇東線戰役，《Close Combat 4》則是冰天雪地的守望萊茵突出部之役。每一集的遊戲都讓玩家積極地投入往日著名的前線戰場，大肆廝殺一番而回。現在第五代遊戲即將於近日內在台灣上市，這一次的戰線將再次回到著名的戰場，讓閣下體驗諾曼第登陸的全部過程。

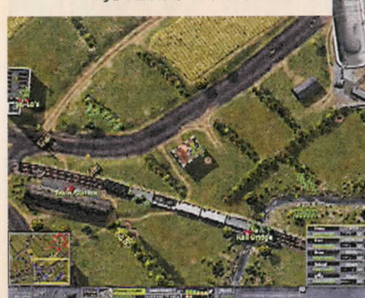
指揮34個裝甲戰鬥群



《Close Combat：Invasion Normandy》遊戲內容豐富寫實，玩家必需在25天之內，指揮34個裝甲戰鬥群，激戰44場戰鬥後光復瑟堡要港，在嚴酷的攻防過程中，玩家可選擇扮演防禦的德軍或是主攻的美軍，單場的戰鬥約需費時15分鐘至1個小時，大型的會戰則耗時良久，約需數個星期。除此之外閣下也可以透過網路邀集好友一起對戰。《Close Combat：Invasion Normandy》以班級為最小單位，班中的每一個士兵都有一個小型的視窗，顯示6種作戰指數與傷亡情形，包括「死亡」、「受傷」、「失去聯絡」與「投降」等等，要注意的是不管戰鬥力多強的精兵，都有可能因為攻擊不慎，或是敵人一場突襲而導致全軍覆沒，玩家不可不慎。



更真實的戰場效果



諾曼第登陸日，海岸戰場充斥著來自陸上野戰砲，與來自空中軍機與海上軍艦砲轟的密集砲火支援，《Close Combat：Invasion Normandy》遊戲中也允許前線士兵呼叫後方榴砲轟炸，空中與海上的砲擊支援，這些間接對於登陸的盟軍而言是最有力的推進動力。當然德軍的掩體也不是蓋來玩的，玩家可以在《Close Combat：Invasion Normandy》遊戲中一面充分體會德軍佔據地形地勢之便，抵抗砲火猛烈的入侵美軍，另一方面也能步步為營，協同後方砲火支援，搶佔灘頭堡。《Close Combat：Invasion Normandy》系列遊戲素以逼真的內容著名，包括班兵的「可視距離」、「有效開火距離」都能細緻表現，此外近距離的單兵直接砲火，至遠距離的海岸軍艦間接砲火等等，都能接受前線指揮官命令，密集砲轟支援。遊戲內的每一種武器都有相對應的真實聲音，遊戲玩久了，玩家單憑音效便可以判斷是那一種武器的聲音。

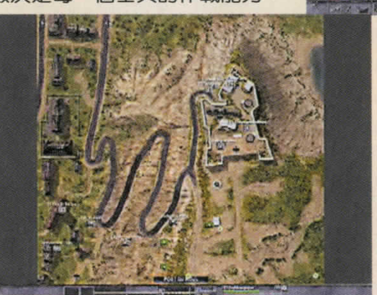


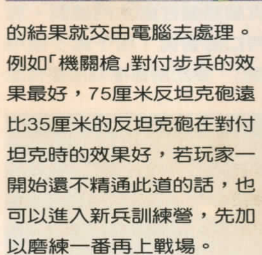


即時戰略作戰方式



《Close Combat：Invasion Normandy》承襲之前的即時戰略作戰方式，描述美軍在猶他海灘登陸後與德軍激烈交手的慘烈過程。玩家在每一場戰役中的兵力為3個排，相當於12個班，每一個班中成員各有不同的6種指數，包括「健康」、「士氣」、「領導」「智商」、「體力」與「經驗」，這6種指數決定每一個士兵的作戰能力。





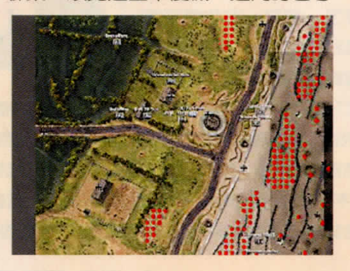
每一個士兵都配備與戰史相符合的武器，每一種武器各有不同的攻擊防禦值，針對不同的敵人，妥善運用有效的武器是殺敵的訣竅。若在手忙腳亂戰局吃緊時，其實玩家只要有一些武器的基本攻防常識即可，至於攻擊的結果就交由電腦去處理。例如「機關槍」對付步兵的效果最好，75厘米反坦克砲遠比35厘米的反坦克砲在對付坦克時的效果好，若玩家一開始還不精通此道的話，也可以進入新兵訓練營，先加以磨練一番再上戰場。



把史實重現眼前



由於《Close Combat：Invasion Normandy》的場景是二戰時期的諾曼第海灘，所以在遊戲中自然也會有海軍的砲火支援，以及敵後的傘兵登陸作戰。尤其是敵後降落的傘兵，必需在補給用盡之前與前線的友軍取得聯繫，以免遭全軍覆滅，這同時也考驗著玩家的作戰速度。

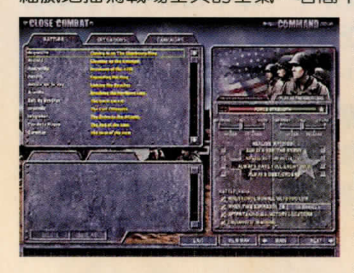


1944年6月6日，在盟軍正式登陸之前，美軍的先遣部隊第82與第101空降師，便已事先在清晨時分降落在德軍守備嚴密的敵後地區，美軍的傘兵部隊散佈在敵人的陣線後方，佔據敵人重要交通線，形同扼住敵人咽喉，這些傘兵事後証明功能超乎預期，並發揮決定性作用。然而盟軍的代價也不小，血腥的戰鬥、無處不在的突襲、超高的傷亡率是傘兵作戰的真實寫照。德軍與美軍雙方皆損失慘重，如此種種在《Close Combat：Invasion Normandy》遊戲中表現得淋漓盡致，令人驚嘆不已。

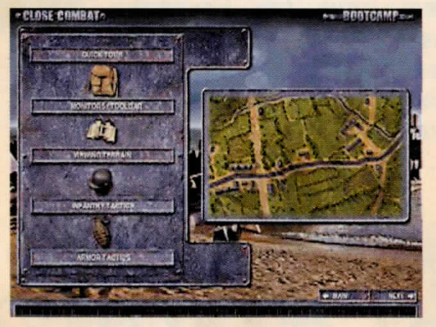
簡易的操作



《Close Combat》系列遊戲素來以容易上手聞名，有經驗的使用者甚至只要輕鬆瀏覽過手冊一次，便可以快速上手。至於從未玩過《Close Combat》系列的玩家，也可以先到遊戲中的新兵訓練營，以免一上戰場馬上變成砲灰。《Close Combat：Invasion Normandy》另外有趣的一點，是能夠細膩地描寫戰場士兵的士氣。若閣下的命令有可能導致士兵全軍覆沒的話，士兵可能會自行決定是否要保存實力，避免做無畏的犧牲。當軍隊損失過重並且士氣值過低的話，可能會由前線的局部撤退，演變成後方的全部潰散，這是前線指揮官的最需注意的事情。《Close Combat》系列一路走來畫面越來越細緻，介面越改越順手，當然第五代的品質也不復多讓，絕對讓使用者值回票價。



更彈性地調兵遣將



《Close Combat》前3代的會戰都是循序漸進式的，然而從第四代開始便以更大的戰略畫面，讓玩家可以選擇更彈性的戰鬥，來完成會戰的整個過程。玩家可以根據地形地勢的變化，配合各地戰鬥的成敗，來選擇接下來要進攻並且勝算較大的區域。另外較前作改進的一點，是閣下可以針對接下來的作戰區域，選擇接戰的部隊與兵種，也就是玩家在會戰開始便擁有固定數量的前線部隊與預備隊，閣下可以在第一場戰鬥時就把最精銳的部隊開上前線，或者也可以先保留精銳，以便投入未來情況吃緊的戰鬥。當然部隊運用再怎麼彈性也不能違背常理，例如總不能將坦克開上飛機前往空降，以配合傘兵的作戰罷！

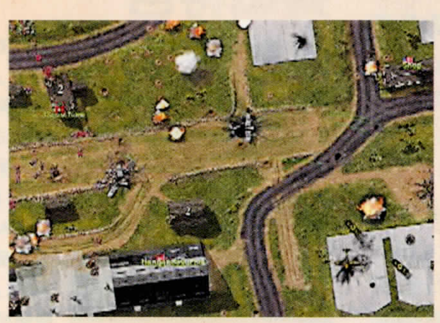
改進了的電腦AI



在前四代遊戲中為人所垢病的，首推裝甲車輛移動時的人工智慧，玩家往往必需全程操控車輛的移動，才能順利地將車輛由甲地移動到乙地。雖然後來的修正檔改正了這個問題，然而坦克車移動時的問題仍然存在，這一次在第五代則有明顯的改進，玩家可以將時間花在大部隊的策略運用上，而不用再管小單位的移動問題。

戰略性進一步提升

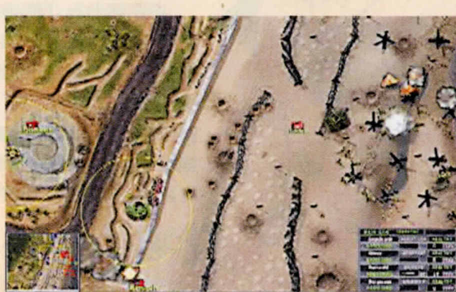
《Close Combat：Invasion Normandy》另一個顯著的改進，便是在戰略作戰的彈性上大幅提升。前幾代遊戲的會戰中，對於每場戰役之間的連接皆為線性的，而且援軍的到來只能沿著既定的定點出現，但是由於最新一代的《Close Combat：Invasion Normandy》提供了動態的會戰模式，不僅可讓使用者彈性地選擇非線性的戰役，而且援軍也可以更彈性地在不同的道路與地點出現，這樣一來更符合實際的作戰情況，真實的戰爭就是如此。





除此之外，前幾代的市場花園作戰，東歐戰線與突出部戰場都是著重在閃擊作戰，部隊成員大多以裝甲部隊與坦克所組成的裝甲軍團為主。在這些戰場上，古典的戰術似乎不太管用，數量與火力幾乎決定一切。但是在諾曼第登陸戰中，又將部隊組成份子拉回到以步兵為主的戰鬥，玩家必需再次以最基本的步兵戰術來奪回戰場的主控權，臨陣當先論步兵的結果便是雙方皆傷失慘重，並往往肉搏相見。

多人連線對戰模式



《Close Combat：Invasion Normandy》的多人連線模式可以說是遊戲最強的部份，除了可讓玩家們在網上互相廝殺之外，另外也可以彌補電腦進攻時人工智慧不足的部份。《Close Combat：Invasion Normandy》提供了多種的連線方式，其中在撥接的對戰部份，玩家以56K數據機進行連線對戰即綽綽有餘，綜合第五代遊戲的大幅改進，相信一年多來的等待絕對會讓玩家值回票價。GP



Choir

TEXT：IKI

發行商：Rateblack
發售日：予定11月下旬
遊戲類型：SLG＋CARD GAME／18禁
系統需求：WIN95/98

不能小覷的意欲作

不說自知，在J-WIN遊戲界中一直也充斥著各類18禁遊戲，其中又以AVG及RPG作品俯拾皆是；然而，以下介紹的作品《Choir》卻是一套SLG＋CARD的遊戲。值得留意的是其發行商Rateblack對此作顯然充滿信心，到底遊戲有怎樣的表現，那倒要拭目以待了。

故事





在很久以前，有一名男子為了追求不老不死之術，他竭而不捨地進行了一次又一次的瘋狂實驗，結果終於給他成功了。在反覆多次的實驗中，他發現了人體內潛伏了「魔力」，只消透過別的媒介便可將這種力量施行出來，而他更發明了以「卡片」(CARD)作為施放「魔力」的媒介。此外，透過這種方法，人類的肉體與靈魂分離的概念亦得以實行；換言之，「不老不死」這種禁斷的邪道方法亦已經復活！然而，使用這「不老不死」秘法亦是有著其副作用，蓋因使用者是需要進入一定時期的長眠時間；恰巧今年2000年，亦是該名男子甦醒的時候‥‥

遊戲特色

《Choir》這款遊戲最大的特色，相信定是其CARD GAME戰鬥系統，多姿多彩的「卡片」攻擊令戰鬥充滿戰略性。再者，遊戲對應網絡，在廣大的網絡戰場上大家又會遇上怎麼樣的對手？除此之外，《Choir》採取了「MULTI STORY」的系統，玩者可體驗兩段截然不同的故事，其中「CHAOS SIDE」的故事難度較高，而「LAW SIDE」的故事中則較多著墨於主角宮本裕樹的戀愛事宜。



人設原畫公開



二重影

雙子之巫女物語

TEXT：IKI

在日本J-WIN遊戲界中，每年也會有不少新晉公司加入。其中也不乏一些教人另眼相看之作，如廠商KERO Q便是當中一個例子。憑著處女作《終之空》一炮而紅的KERO Q在今年推出了讓無數FANS引頸以待的第2作-《二重影》！到底這個號稱「超傳奇時代劇」的作品有甚麼能耐？現在便一起揭開她的神秘面紗罷！

發行商：KERO Q
發售日：11月30日
遊戲類型：AVG／18禁
系統需求：WIN95/98

遊戲背景

遊戲舞台為江戶時代初期，一名叫二影雙嚴的劍士(玩者)同時持有「人類」及「異形」的影子，對於自己那猶如被咀咒的身體，二影雙嚴一直也顯得十分煩惱。及後，他為了解開己身被咀咒之謎而來到「淡島」；奇怪的是，島上出生的小孩全部也雙胞胎，而且玩者在島上亦遇見2名有「太陽之巫女」的雙胞胎-「依露」及「絲」，更令人意想不到的，是玩者與2名「太陽之巫女」竟被捲入世界破滅的陰謀中‥‥



遊戲特色

壯大的故事架構可說是《二重影》的賣點，而且充滿性格的人設也是吸引玩者的元素，如身繫重大秘密的巫女雙胞胎「依露」及「絲」、身任護衛役的桔梗、一心為報雙巖殺兄之仇的命，以及任職保鏢(用心棒)的楓玲，以下便是有關一眾女角的人設圖片。

登場女角







Heart of hearts
目標是成為開拓者

TEXT：IKI

發行商：	Bekkoame
發售日：	予定冬季
遊戲類型：	SLG／18禁
系統需求：	WIN95/98

由於備受各種怪獸及魔物的侵襲及威脅，大地上不少人也因此也去了國土。因為各地均受到各式魔物的蹂躪，大地頓時變得猶如無法地帶一樣。在這個世代中，要把大地取回來，便需要一班「開拓者」的力量。至於以下介紹的《Heart of hearts》便是一款以「開拓者養成學校」為舞台的遊戲，當中可說是一個「開拓者」的成長物語。

遊戲目的

過去，曾經有一個王國因為藉著高度的魔法文明而得以繁榮，然而，在繁榮背後，大量的怪獸及魔物卻把王國瓦解。要把失去的大地取回來，便需要一班「開拓者」的力量。遊戲中玩者便是其中一名矢志成為「開拓者」的人，為了達成志願，玩者遂加入了「開拓者養成學校」，在校有不少抱有相同志向的同學，到底玩者會遇上甚麼事？而他與一眾女學生的發展又如何？

登場女角

Prudence Roselion

從外表來面，小妮子的一雙耳朵已說明了她是精靈種族（ELF）。雖然她的入學動機未明，但已知她的「魔力」強大且羞於與他人交往。



織笠望

織笠一心想成為一名治療系魔術師，這也許與她的身世有莫大關係：雙親自幼雙亡、養父母異離，令小妮子全心為治療親弟的惡疾而努力‧‧‧‧



相馬紫穗

紫穗家世極其顯赫，其父相馬修一郎為前王國的武術指南-「相馬流劍術」的道場主，雖然承襲了父親絕學，可惜她本人根本志不在此。

雲野日和

由於雙親是享負盛名的魔術師，是以流著相同血脈的日和也有著極高的天份。可是自父親行蹤不明後，因母親過份的期望而令性格大變。

First Live
「女性向」的樂隊戀愛物語

TEXT：IKI

發行商：	Amedeo
發售日：	發售中
遊戲類型：	AVG
系統需求：	WIN95/98

不知大家有否「夾BAND」的興趣？如果這是一款以「夾BAND」為題材的戀愛AVG大家又有否興趣呢？以下介紹的作品《First Live》正是一款以「夾BAND」為題材的戀愛AVG，然而必須事先聲明，這款遊戲基本上可說是為女Gamer而設的「女性向」作品，各位男性玩者請自問能接受那些「超」絕美型的男角才好！（在下則不敢恭維了）



登場人物

鈴木

住吉平太

卡爾‧亞古迪阿萊

二階堂要

黑崎冬隬

環音



遊戲內容

既然這是一款「女性向」的戀愛AVG，是以遊戲的主人公也是設定為一名叫鈴木的女孩。話說由於文化祭將之，為了能順利在文化祭中演出，鈴木遂組織一隊以美男子作招徠的樂隊，並在舞台上演奏。在過程中並不止於籌備事宜，在鈴木與一眾樂隊成員間也許會經歷一些如少女漫畫般的浪漫情節，至於哪個才是「真命天子」？那便要看玩者怎樣去譜出這一闕戀曲了！

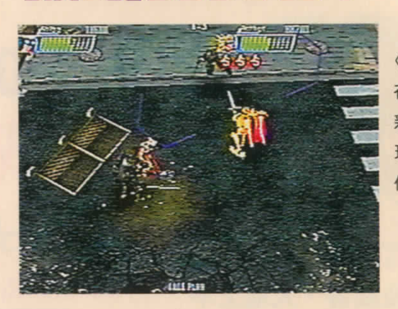
CAPCOM Xpress vol.32

動作 + 射擊的最高傑作!!



機種： Dreamacst
發售日： 2000年12月21日
價格：5800日圓

破壞的美學!



在街機推出了一陣子的《GUNSPIKE》，在12月中正式在Dreamcast推出，不論你是新手或是老手，這遊戲絕對是必玩之作，為甚麼？因為它正告訴你，甚麼是「破壞的美學」!

白兵戰?還是鎗擊戰?



遊戲主要是利用3個按鈕來作出不同性質的攻擊，分別有5種；鎗擊、打擊、破壞…等等，這些攻擊組合起來就會變成動作和射擊同時進行的遊戲。而最大的特色，就是遊戲的基本操作是十分簡單，任何人玩都容易上手，享受破壞的樂趣。





Capcom角色大活躍



遊戲中另一個最大特色，就是分別有不同的遊戲角色當主角，《Street Fighter》系列、《魔界村》系列…等等當中也有原創的角色供玩者使用，而在DC版中，更可以在初次遊戲時使用在街機中，被列為隱藏角色的ROCKMAN，是FANS的你，絕不能錯過DC版的《GUNSPIKE》。



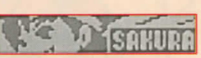
小小情報——Logo-Game Character Series

只要你們手持Nokia 5510、6610、6150、8810、9110、3210、3310、8210和8850手機的orange用戶，只要輸入特定的編號，就可以把你喜歡的Capcom角色屏幕圖案下載到手機上。當中有《魔域戰士Vampire》、《龍之戰士Breath of Fire IV》、《少年街霸Street Fighter Zero》、《生化危機BIOHAZARD》及《Q版街頭霸王Pocket Fighter》。

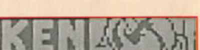


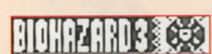


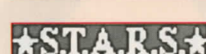




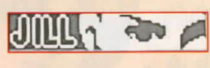




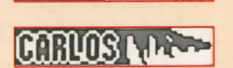




























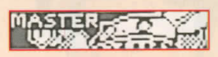


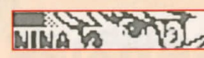














讀者意見大招募

假如大家對CAPCOM的遊戲有任何建議，或希望某些遊戲會移植到家用機上，歡迎踴躍來信支持本招募行動，好讓我們向有關方面反映呢！信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可。

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

遊戲發售時間表

PlayStation

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
11月 16日	SOLID LINK～TOWER SIDE～	HECT	2000日圓	RPG
	SOLID LINK～DUNGEON SIDE～	HECT	2000日圓	RPG
	OH NO!	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	天空之RESTAURANT	MEDIA FACTORY	5800日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.46麻雀落下遊戲～落雀～	D3 PUBLISHING	1500日圓	PUZ
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.45 THE拆磚2	D3 PUBLISHING	1500日圓	PUZ
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.47 SKATEBOARD	D3 PUBLISHING	1500日圓	SPT
	Value 1500必殺PACHISLOT STATION	SUNSOFT	1500日圓	SLG
	山佐Digi GUIDE M771	YAMASA ENTERTAINMENT	2500日圓	SLG
	必殺PACHISLOT STATION 5～INVADER 2000～	SUNSOFT	3800日圓	SLG
	★必殺PACHINKO STATION now6新生！ARRANGE 21	SUNSOFT	3800日圓	SLG
22日	■SLOT!PRO～大江戶櫻吹雪2～	日本TELENET	2900日圓	SLG
	SUPER HERO作戰DAIDAL之野望	BANPRESTO	6800日圓	RPG
	SUPER HERO作戰DAIDAL之野望 限定版	BANPRESTO	9800日圓	RPG
	THE・音樂指揮家ENCORE DISC	GLOBAL A ENTERTINMNET	2800日圓	ETC
	ZOIDS帝國VS共和國～機械生物之遺傳因子～	TOMY	5800日圓	SLG
	pop'n music DISNEY TUNES	KONAMI	OPEN價格	SLG
30日	■PALOR！PRO SPECIAL～CR VALENTI & CR鬥魂～	日本TELNET	5200日圓	SLG
	■PARCON SERIES茶之間BATTLE SET	HORI	4000日圓	ETC
	■嗶嗶液晶SERIES 嗶嗶TRUMP大戰 SET	HORI	6500日圓	TAB
	■DIORAMS	PONOS	5800日圓	TAB
	Major Wave 1500 SERIES THE便利店～占領那個鎮！～	HAMSTER	1500日圓	SLG
	立體忍者活劇 天誅紅	ACQUIRE	5800日圓	ACT
	THE占卜5～神秘之RUNE占卜～	VISIT	1800日圓	ETC
	THE占卜6～水星之非常九星占星術～	VISIT	1800日圓	ETC
	GGS2000 SERIES R/C STUNT COPTER	TAITAS JAPAN K.K.	2000日圓	ETC
	ROCKMAN X5	CAPCOM	5800日圓	ACT
	PATLABOR GAME EDITION	BANDAI VISUAL	6800日圓	ACT
	TALES OF ETERNIA	NAMCO	6800日圓	RPG
	SuperLite 1500 Series繪畫PUZZLE 4	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series數獨4	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series CROSSWORD PUZZLE 2	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series NANCRO 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	Major Wave 1500 Series THE DRUGSTORE(暫稱)	HAMSTER	1500日圓	SLG
	Major Wave 1500 Series PUZZLE MANIA 2	HAMSTER	1500日圓	PUZ
	Dance Dance Revolution Disney Tunes	KONAMI	OPEN價格	SLG
	TALES OF ETERNIA PRIMIUM BOX	NAMCO	9800日圓	RPG
	日物SELECT VOL.3 FAMILY BOWING	日本物產	1980日圓	SPT
	日物SELECT VOL.4 VIRTUAL競艇'98	日本物產	2980日圓	SPT
	麻雀de遊玩(來玩麻雀吧)	VING	5800日圓	TAB
	射鵰英雄傳	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	CULDCEPT EXPANSION PLUS	MEDIA FACTORY	2800日圓	TAB
	REACH麻雀	PONY CANYON	6800日圓(預定)	TAB
	SQUARE MILLENNIUM COLLECTION CRONO CROSS	SQUARE	3800日圓	RPG
	SQUARE MILLENNIUM COLLECTION XENOGEARS WONG FEI FONG ver	SQUARE	3800日圓	RPG
	SQUARE MILLENNIUM COLLECTION XENOGEARS EREHAYYM VAN HOUTEN	SQUARE	3800日圓	RPG
	SQUARE MILLENNIUM COLLECTION PARASITE EVE 2	SQUARE	3800日圓	RPG
	PACHISLOT帝王～BEAT THE DRAGON 2～	MEDIA ENTERTAINMENT	3200日圓	SLG
	★J LEAGUE實況WINNING ELEVEN 2000 2nd	KONAMI	OPEN價格	SPT
	★LOVE HINA 2～言語就像粉雪般～	KONAMI	OPEN價格	ETC
11月	普及版1500 SERIES探偵神宮寺三郎 未完之REPORT 普及版	MEDIA RING	1500日圓	AVG
	普及版1500 SERIES ZAP! SNOWBOADING TRIX普及版	MEDIA RING	1500日圓	SPT
	★HAMUNAPTRA～失去了的沙漠之都～(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG

12月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
7日	■THE・音樂指揮家MERRY CHRISTMAS APPEND DISC	GLOBAL・A・ENTERTAINMENT	1980日圓	ETC
	■FAVORITE DEAR純白之預言者	NEC Interchannel	5800日圓	ETC
	牧場物語～HARVEST MOON FOR GIRL～	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	3800日圓	SLG
	工作式人生GAME目標是職業王	TAKARA	4800日圓	TAB
	'98甲子園(廉價版)	魔法	1500日圓	SPT
	'99甲子園(廉價版)	魔法	1500日圓	SPT
	甲子園 V(廉價版)	魔法	1500日圓	SPT
	將棋最強2(廉價版)	魔法	1500日圓	TAB
	花火(廉價版)	魔法	1500日圓	SLG
	PET PET PET(廉價版)	魔法	1500日圓	SLG
	RPG創作室4	ENTERBRAIN	6800日圓	SLG
	職業麻雀「兵」2 BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	TAB
	你的感覺、我的心(THE BEST TAKARAMONO)	TAKARTA	2800日圓	AVG
	COMBAT CHORO Q(THE BEST TAKARAMONO)	TAKARA	2800日圓	RAC
	DX社長GAME(THE BEST TAKARAMONO)	TAKARA	2800日圓	TAB
	輕鬆購買1980 SERIES CART RACE 決勝負的是甩尾	MEDIA GALLOP	1980日圓	RAC
	輕鬆購買1980 SERIES撞磚 用破壞來HELP！	MEDIA GALLOP	1980日圓	ACT
	輕鬆購買1980 SERIESBASEBALL和職業總美的草野球	MEDIA GALLOP	1980日圓	SPT
	MARU安SERIES 7 WOLFFANG	XING ENTERTAINMENT	1980日圓	STG
	MARU安SERIES 8 AIRRACE CHAMPIONSHIP	XING ENTERTAINMENT	1980日圓	RAC
	MARU安SERIES 9 ASANSIA～魔杖之咒縛～	XING ENTERTAINMENT	1980日圓	RPG
	電車GO！ 職業仕樣(THE BEST)	TAITO	2800日圓	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.48 THE PUZZLE 2	D3 PUBLISHING	1500日圓	PUZ
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.49 THE CASINO 2	D3 PUBLISHING	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.50 THE BILLIARD 2	D3 PUBLISHING	1500日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.51 THE JIGSAW PUZZLE 2	D3 PUBLISHING	1500日圓	PUZ
	ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE(THE BEST)	NAMCO	OPEN價格	SLG
	IDEA FACTORY COLLECTION絕情可憐騎士團SPECTRAL FORCE聖少女外傳	IDEA FACTORY	2980日圓	SLG
	value 1500嗶嗶TENNIS 2	SUNSOFT	1500日圓	SPT
	★爆走貨車傳說 2～男人生夢一路～(THE BEST)	SPIKE	2800日圓	RAC
	★嗶嗶3人打麻雀	HORI	1500日圓	TAB
8日	■PANZER FRONT bis	ENTERBRAIN	6800日圓	SLG
9日	■掘這裡 布卡	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
14日	■BLACK MATRIX CROSS	NEC Interchannel	6800日圓	SLG
	WIZARDARY EMPIRE～古之王女～	STARFISH	5800日圓	RPG
	古惑狼嘉年華	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	VIRTUAL飛龍之拳HG	CULTURE BRAIN	1980日圓	FIG
	PACHISLOT ARUZE王國4	ARUZE	5800日圓	SLG
	PACHISLOT ARUZE王國4 DELUXE BOX	ARUZE	8800日圓	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.52 THE PRO WRESTLING	D3 PUBLISHING	1500日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.53 THE HELICOPTER	D3 PUBLISHING	1500日圓	SLG
	幪面超人古加	BANDAI	4800日圓	FIG
	★筋肉番付vol.3～最強之挑戰者誕生！～	KONAMI	OPEN價格	SPT
	★必殺PACHINKO STATION 4英雄鬥之決戰(SUN COLLECTION THE BEST)	SUNSOFT	2800日圓	SLG
21日	■DIGIMON WORLD DIGITAL CARD ARENA	BANDAI	5800日圓	TAB
	在遊戲中學習SERIES 在遊戲中記漢字檢定1100漢字	NAGASE	2800日圓	ETC
	幼稚園外傳 華麗的CASINO CLUB DOUBLE DRAW	AFFECT	3800日圓	TAB
	Major Wave 1500 SERIES BLUE BREAKER BURST～往笑容之明日～	HAMSTER	1500日圓	RPG
	GGS2000 SERIES ATV: QUAD POWER RANGER	ACCLAIM JAPAN	2000日圓	不詳
	日本PRO麻雀連盟公認THE PRO麻雀 免許皆傳(廉價版)	naxat	2800日圓	TAB
	實況POWERFUL職業棒球2000決定版	KONAMI	OPEN價格	SPT
	GUNBALINA	NAMCO	5800日圓	STG
	山佐Digi GUIDE梅花月R	YAMASA ENTERTAINMENT	2500日圓	SLG
	★Dance Dance Revolution BEST HITS(暫稱)	KONAMI	OPEN價格	SLG
	★beatmania APPEND ClubMIX	KONAMI	OPEN價格	SLG
	★必殺PACHINKO STATION now7 MAGICAL CIRCUS	SUNSOFT	3800日圓	SLG
28日	■THE心理GAME 9	VISIT	1500日圓	ETC
	MRS PACMAN MAZE MADNESS	NAMCO	4800日圓	ACT
中旬	PANDORA MAX SERIES Vol.6 ONI零～復活	PANDORA BOX	1980日圓	RPG
下旬	HEIWA Parlor!PRO交給不二子吧SPECIAL	日本TELNET	5200日圓	SLG
12月	■LOGIC PRO ADVENTURE	AQUAROUGE	1980日圓	PUZ
	■GOGO I LAND	KID	6800日圓(預定)	AVG
	AQUA PARADISE	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
	私立鳳凰學園1年純愛組	J・WING	3800日圓(預定)	不詳
	HAMUNAPTRA～失去了的沙漠之都～	KONAMI	OPEN價格	AVG
	蒼鼠物語	CULTURE BRAIN	4800日圓	SLG
	PUYO PUYO BOX	COMPILE	4980日圓	PUZ
	DX MONOPOLY	TAKARA	5800日圓	TAB
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	多啦A夢3魔界之地下城	EPOCH社	5800日圓	RPG
	BOMBERMAN LAND	HUDSON	5800日圓	ETC
	普及版1500 SERIES九龍城	MEDIA RING	1500日圓	TAB
	普及版1500 SERIES麻雀鳥頭紀行 普及版	MEDIA RING	1500日圓	TAB
	KIDS STATION咕嚕咕嚕TOWN花丸君	ATLUS	4900日圓	ETC
	KIDS STATION HELLO KITTY之談話TOWN	ATLUS	4900日圓	ETC
	PACHISLOT帝王～BATTLE KNIGHT・ATLANTIS STORM～	MEDIA ENTERTAIMENT	4800日圓	SLG
	★GRINCH(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT

2000年發售

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
2000年冬	FRIENDS～青春之光輝～	NEC interchannel	6800日圓(預定)	AVG
	Eithea	ATLUS	6800日圓(預定)	RPG
	SISTER・PRINCESS	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
2000年	■HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓	SRPG
EMBLEM SAGA		ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	Family Price 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional編～	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱鬥PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	NIGHTMARE CREATURES II	KONAMI	價格未定	ACT
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG

2001年發售

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
1月11日	忍者亂太郎PUZZLE PARTY	CULTURE BRAIN	3980日圓	PUZ
1月18日	風雨來記	F・O・G	5800日圓	AVG
	★HISTORY OF北電子	MAP JAPAN	6800日圓	SLG
	★DERBY JOCKEY 2001	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
1月25日	■METAL SLUG X	SNK	5800日圓	ACT
	風水入門	SUCCESS	價格未定	ETC
	Major Wave 1500 SERIES THE便利店2～展開全國連鎖店～！	HAMSTER	1500日圓	SLG
	Major Wave 1500 Series BLUE BREAKER BURST～微笑給你～	HAMSTER	1500日圓	ACT
	日本PRO麻雀連盟公認 道場破 2(廉價版)	naxat	2800日圓	TAB
	倉鼠出門	naxat	3800日圓	SLG
	EXCITING PRO WRESTLING 2	YUKE'S	5800日圓	SPT
1月	天玉	KID	6800日圓	AVG
	本格對戰將棋「聖」BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	TAB
	NANIWA金融道～青木雄二之世間胸算用	講談社	5800日圓	TAB
	ANGEL DOLL	講談社	4800日圓(預定)	AVG
	板田吾郎九段之連珠BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	不詳
	普及版1500日圓SERIES LOVEPARA LOVELY東京PARAPARA娘	MEDIA RING	1500日圓	ETC
2月1日	將棋最強 向職業棋士學習(廉價版)	魔法	1500日圓	TAB
	大江戶風水因果律 花火2(廉價版)	魔法	1500日圓	SLG
	KILLER BASS(廉價版)	魔法	1500日圓	SPT
2月	■很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
	★拉麵橋(廉價版)	TOMY	2800日圓	SLG
3月	HAPPY DIET(暫稱)	TWILIGHT EXPRESS	價格未定	SLG
春	PANDORA MAX SERIES Vol.7 被解僱的朝早	PANDONA	1980日圓	AVG
	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	音樂創作室3	ENTERBRAIN	5800日圓	SLG
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	X-MEN	SUCCESS	5800日圓(預定)	FIG
	SPIDER MAN	SUCCESS	5800日圓(預定)	ACT
	PALETTE	ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	★幻想水滸外傳vol.2(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
夏	SUMMON KNIGHT 2	BANPRESTO	價格未定	RPG
秋	X DRIVER THE GAME(暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	RAC
2001年	■優氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
	PANDORA MAX SERIES VOL.8 RAVISH BRASON 2	PANDORA BOX	1980日圓	RPG
	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之蛹	PANDONA	1980日圓	AVG
	元祖！動物占卜	CULTURE BRAIN	2980日圓	ETC

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
	■改新！！DERBY ANALYST	MEDIA ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
	PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800日圓	SLG
	戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800日圓	TAB
	森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB
	BACKGUNNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
	LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800日圓(預定)	SRPG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HAMSTER	1500日圓	RPG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HAMSTER	1500日圓	STG
	KNIGHTS OF GENISIS～神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
	Dinobreeder another progress	J・WING	5800日圓	SLG
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	未定
	Tutankhamen之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
	MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	歡樂時光POKAN GOGOGO	BANPRESTO	價格未定	RAC
	戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	加油 五右衛門PS	KONAMI	價格未定	ACT
	SD GUNDAM英雄傳(暫稱)	BANDAI	價格未定	ACT

PlayStation 2

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
11月 16日	SILENT SCOOP	KONAMI	OPEN價格	STG
	SNOWBOARD HEAVEN	CAPCOM	6800日圓	SPT
22日	我是監督！～激戰的球季～	ENIX	6800日圓	SLG
	Angelique Toris	KOEI	7800日圓	SLG
	Angelique Toris PREMIUM BOX	KOEI	9800日圓	SLG
	SUNRISE英雄譚R	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	SLG
30日	■東大將棋 四間飛車道場	每日Communication	6800日圓	TAB
UNiSON		TECMO	6800日圓(預定)	ACT
	★ESPN WinterXGames Snowboarding	KONAMI	OPEN價格	SPT

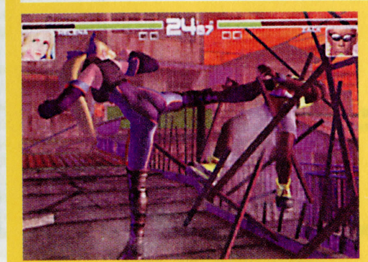
12月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
2日	GREATEST STRIKER	TAITO	6800日圓	SPT
	■GREATEST STRIKER音聲認識機能同梱版	TAITO	9800日圓	SPT

遊戲發售時間表



日期	遊戲	廠商	價格	類型
7日	■KURI KURI MIX	FROM SOFTWARE	5800日圓	ACT
	SIDE WINDER MAX	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	6800日圓	STG
	GUITAR FREAKS 3RD MIX & DRUM MANIA 2ND MIX	KONAMI	OPEN價格	SLG
	★FIFA 2001 WORLD CHAMPIONSHIP	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
14日	■Neo ATLUS III	ARTDINK	6800日圓	SLG
	■HAPPY!HAPPY!!BOARDERS	ATLUS	6800日圓	SPT
	■GOLF PARADISE DX	T&E SOFT	5800日圓	SPT
	■DOG OF BAY	MARVELOUS ENTERTAINMENT	6800日圓	
不詳	■TRUCK狂走曲～愛與悲傷的RODEO～	METRO	6800日圓	RAC
	第一神拳VICTORIUS BOXERS	ESP	6800日圓	SPT
	劍豪	元氣	6800日圓	ACT
	麻雀宣言 叫著來食糊！(暫稱)	TAITO	價格未定	TAB
	實況WORLD SOCCER U-23 final edition	KONAMI	OPEN價格	SPT
	★DOA2 HARD・CORE	TECMO	6800日圓(預定)	FIG



身為《DOA2》的FANS都幾慘，因為TECMO實在出了太多套不同的家用版《DOA2》啦！先有美國DC版，接著是PS2版，然後又有DC日版，大家以為它是完全版時，TECMO再在PS2上出多一套「真正」的完全版……唉……不過筆者想《DOA2》FANS仍是會乖乖地買一套回家吧！

自從日本JALECO被香港的小超人李澤佳收購後，一直沒有什麼動靜。到了這個星期，各大日本遊戲機雜誌終於將JALECO改為「PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN」(即盈動)，一個「水蛇春咁長」的名字……看著JALECO這個老名字消失，相信年長一點的玩家定會有點不捨得……

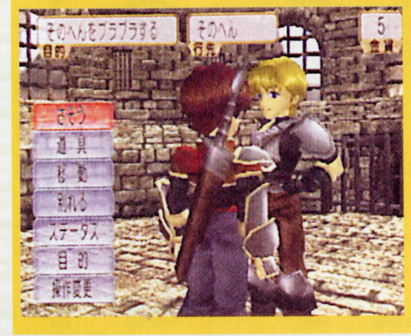
日期	遊戲	廠商	價格	類型
21日	TOP GEAR DARE DEVIL	KEMCO	6800日圓(預定)	RAC
	7(SEVEN)～MORMOSS之騎兵隊～	NAMCO	7800日圓	RPG
	超高速圍棋(暫稱)	SUCCESS	2000日圓	TAB
	超高速將棋(暫稱)	SUCCESS	2000日圓	TAB
	超高速麻雀(暫稱)	SUCCESS	2000日圓	TAB
	超高速REVERSI(暫稱)	SUCCESS	2000日圓	TAB
	機動戰士GUNDAM	BANDAI	6800日圓(預定)	STG
	HRESVELGR INTERNATIONI EDITION	GUST	4800日圓(預定)	RAC
	BLOOD THE LAST VAMPIRE上卷	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	BLOOD THE LAST VAMPIRE下卷	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	天使之禮物MARU王國物語	日本一SOFTWARE	5800日圓	RPG
	天使之禮物MARU王國物語(限定版)	日本一SOFTWARE	8800日圓	RPG
	實況POWERFUL職業棒球7決定版	KONAMI	OPEN價格	SPT
	ESPN nba 2night(暫稱)	KONAMI	OPEN價格	SPT
	冒險活劇 伍右衛門(暫稱)	KONAMI	OPEN價格	ACT
	7BLADES極樂丸(暫稱)	KONAMI	OPEN價格	ACT
上旬	COLORIO明信片PRINT	EPSON	3800日圓	ETC
中旬	■DREAM AUDITION 2	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	價格未定	ETC
12月	■THEME PARK 2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SLG
	■GAME SELECT 5洋	悠紀ENTERTAINMENT	4800日圓	TAB
	The Bouncer	SQUARE	價格未定	ACT
	MAMIMUMEMO之PRINT HOUR	IDEA FACTORY	4800日圓	ETC
	WIN BACK	KOEI	6800日圓	ACT
	CRAZY BUMP'S	SYSCON ENTERTAINMENT	5800日圓(預定)	ACT
	DARK CLOUD	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓(預定)	RPG
	LAKE MASTER EX	DAZ	5800日圓	SPT
	CHORO Q HG	TAKARA	6800日圓	RAC
	COOL BOARDERS CODE ALIEN	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
	去吧！溫泉桌球！！	彩京	5800日圓	SPT
	CHORO Q HG CHORO Q JENNY HI-GRADE BOX	TAKARA	9800日圓	RAC
	D.N.A.	HUDSON	6800日圓(預定)	AVG

今冬發售

遊戲	廠商	價格	類型
■MIGHT AND MAGIC DAY OF THE DESTROYER	IMAGINEER	價格未定	RPG
■CARRIER～The Next Mutation～(暫稱)	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	價格未定	AVG
波洛古羅斯物語III	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
成為Pilot吧！2(暫稱)	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	SLG
EXTERMINATION	Sony Computer Entertainment	價格未定	AVG
我與魔王(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
活躍的公主	角川書店	6800日圓(預定)	RPG
首都高BATTLE 0	元氣	6800日圓(預定)	RAC
GUITAR MAN	KOEI	5800日圓	SLG
決戰 II	KOEI	價格未定	SLG
Enjoy Music	SUNSOFT	價格未定	ETC
SkyGunner	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG

2001年發售

日期	遊戲	廠商	價格	類型
1月11日	SPACE VENUS featuring MORNING娘	SONY MUSIC ENTERTAIMENT	5800日圓	ETC
1月25日	鬼武者	CAPCOM	價格未定	AVG
1月	TECHNICTIX	ARIKA	價格未定	PUZ
	機甲兵團J-PHOENIX	TAKARA	6800日圓	ACT
	★MADDEN NFL SUPERBOWL 2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
	★SKY ODYSSEY	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	★去找吧	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG



《去找吧》，一個十分簡單的名字。而遊戲的內容也和名字一樣，是非常簡單明快的。玩者在這RPG內，可以從各式各樣的人口中獲得情報，以決定冒險的目的。接著在冒險的旅程中，玩者必須和朋友們互相幫助和協力，才能解決一個接一個的難關。由此可見《去找吧》是套十分強調友情的RPG遊戲。

日期	遊戲	廠商	價格	類型
2月1日	■Z.O.E(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
2月	Shadow of Memories	KONAMI	價格未定	AVG
	拜借面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	★NBA LIVE 2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
	★MIDNIGHT CLUB	SYSCON ENTERTAINMENT	5800日圓(預定)	RAC
	★Love Songs偶像是同班同學	D3 PUBLISHING	價格未定	不詳
3月	TRUE LOVE STORY 3	ENTERBRAIN	價格未定	SLG
	風之古洛揶亞2～世界希望忘記的東西～	NAMCO	價格未定	ACT
	RESCUE HELI AIR RANGER	ASK	5800日圓(預定)	SLG
	KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	6800日圓	RPG
2001年初	■F1 RACING CAMPIONSHIP	UBI SOFT	6800日圓	RAC
	GRAN TURISMO 3 A spec	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
春	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	實名實況競馬DREAM CLASSIC 2001 SPRING	BANDAI	價格未定	SLG
	NBA HOOP 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法 東京	價格未定	SPT
	Final Fantasy X	SQUARE	價格未定	RPG
	爆走貨車傳說 3	SPIKE	價格未定	RCG
	MISSING BLUE	TOKIN HOUSE	價格未定	AVG
	對局麻雀 在網上食糊！(暫稱)	ARIKA	價格未定	TAB
	DIVER(暫稱)	ARIKA	價格未定	AVG
	GALLOP RACER最新作(暫稱)	TECMO	價格未定	RAC
	MONSTER FARM最新作(暫稱)	TECMO	價格未定	SLG
	ANIME英語會話 十五少年漂流記	SUCCESS	3800日圓	ETC
	ANIME英語會話 TOTOI	SUCCESS	3800日圓	ETC
	ANIME英語會話 出位老鼠大活躍	SUCCESS	3800日圓	ETC
	GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	價格未定	ACT
	Digital Holmes(暫稱)	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	不詳
	WTA TOUR TENNIS(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	★tsugunai～償～	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓(預定)	RPG
2001年	GUN HEARTS(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	ACT
	THE FLINTSTIONES IN VIVA ROCKVEGAS(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	RAC
	RALLY HARD(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RAC
	機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	TYPHOON(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	SLG
	激寫BOY 2(暫稱)	IREM SOFTWARE ENGINEERING	價格未定	ACT
	GENERATION OF CHAOS	IDEA FACTORY	價格未定	SLG
	鐵甲機 三日月(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	不詳
	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY	KONAMI	價格未定	ACT

發售日未定

遊戲	廠商	價格	類型
■Road Star Trophy 2000	TAITAS JAPAN K.K.	價格未定	RAC
■NAVY-FORCE(暫稱)	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	價格未定	ACT
■SILENT HILL 2(暫稱)	KONAMI	5800日圓	AVG
■鄭問之三國誌	GAME ARTS	6800日圓	SLG
1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
電車GO!系列最新作(暫稱)	TAITO	價格未定	SLG
最強東大將棋3	每日Communication	價格未定	TAB
AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
聖靈機RAYBLADE 2(暫稱)	WINKY SOFT	價格未定	SLG
3D Real Drive(暫稱)	Vial One	價格未定	RAC
FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
山卡之BATTLE(暫稱)	Ecseco	價格未定	RAC
EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
Fighting QTs(暫稱)	ENIX	價格未定	FIG
TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	5800日圓	RAC
BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
MAXIMO(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ARPG
戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
玉繭物語2(暫稱)	元氣	價格未定	RPG
SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
決戰III(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
ESPN national Hockey Night(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
AGE OF EMPIRE II(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
WSC	SPIKE	價格未定	RAC
全日本PRO WRESTLING(暫稱)	SPIKE	價格未定	SPT
FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
立體忍者活劇 天誅2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
EX億萬長者GAME	TAKARA	價格未定	TAB
EX人生GAME	TAKARA	價格未定	TAB
EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
BLOODY ROAR 3(暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG
BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
SOUL SURFING(暫稱)	童	價格未定	ACT
空戰(暫稱)	角川書店	價格未定	STG
通信上海(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	PUZ
★PARAPARA PARADISE(暫稱)	KONAMI	5800日圓	SLG

Dreamcast

11月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
16日	MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	6800日圓(預定)	SLG
	AERO DANCING F轟翼之初飛行	CRI	3800日圓	SLG
	BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE	CAPCOM	5800日圓	AVG
22日	F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast	VIDEO SYSTEM	5800日圓	RAC
23日	SEGA TETRIS	SEGA	2800日圓	PUZ
	POWER SMASH	SEGA	5800日圓	SPT
30日	QUIZ我的女神～與戰鬥之翼在一起～	SEGA	5800日圓	ETC
	QUIZ我的女神～與戰鬥之翼在一起～LIMITED BOX	SEGA	8800日圓	ETC

12月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
7日	燃燒吧！JUSTICE學園	CAPCOM	5800日圓	FIG
	CHARGE'N BLAST	SIMS	4800日圓	STG
	青之6號 歲月不待人～TIME AND TIDE～	SEGA	5800日圓	AVG
12日	ELDORADO GATE第2卷	CAPCOM	2800日圓	RPG
14日	GUILTY GEAR X	SAMMY	5800日圓	FIG

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	NEPPACHI IV@VPACHI	DAIKOKU電機	4800日圓	SLG
	NEPPACHI V@VPACHI	DAIKOKU電機	4800日圓	SLG
	創造球會特大號J.LEAGUE創造職業球會	SEGA	5800日圓	SLG
	SAMBA DE AMIGO ver2000	SEGA	5800日圓	SLG
	DIGICO之MY BROWSER	ISAO	2480日圓	ETC
	GUILTY GEAR X初回限定版	SAMMY	5800日圓	FIG
21日	■Never 7～the end of infinty～	KID	價格未定	AVG
	■COOL BOARDERS BURRRN(DREAMCAST COLLECTION)	WEB SYSTEM	2800日圓	SPT
	■NFL 2K(DREAMCAST COLLECTION)	SEGA	2800日圓	SPT
	■SPACE CHANNEL 5(DREAMCAST COLLECTION)	SEGA	2800日圓	ACT
	BASS RUSH DREAM～ECOGIA POWER ARM CHAMPIONSHIP～	VISCO	5800日圓	SPT
	幕末浪漫第二幕 月華之劍士Final Edition	SNK	5800日圓	FIG
	SONIC SHUFFLE	SEGA	5800日圓	ACT
	DAYTONA USA 2001	5800日圓		RAC
	PHANTASY STAR ONLINE	SEGA	6800日圓	RPG
	探偵紳士DASH！	ABEI	6800日圓	AVG
	PHANTASY STAR ONLINE初回限定版	SEGA	9800日圓	RPG
	探偵紳士DASH！初回限定版	ABEI	6800日圓	AVG
	★THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999(DREAMCAST COLLECTION)	SNK	2800日圓	FIG
	★AIR FORCE DELTA(DREAMCAST COLLECTION)	KONAMI	2800日圓	SLG
	★發賣一周年！東京巴士案內～美人BUS GUIDE添乘PACK～	FORTY FIVE	5800日圓	SLG
22日	■SUPER STREET FIGHTER II X for Matching Service(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	4800日圓	FIG
28日	CARD CAPTOR SAKURA知世之VIDEO大作戰	SEGA	5800日圓	ETC
	CARD CAPTOR SAKURA知世之VIDEO大作戰LIMITED BOX	SEGA	8800日圓	ETC
	AERO DANCING F(DREAMCAST COLLECTION)	CRI	2800日圓	SLG
	櫻大戰 親像電話 花組MAIL(暫稱)	SEGA	2800日圓	ETC
	櫻大戰 親像電話 花組MAIL(暫稱)初回限定版(連MOVIE DISC)	SEGA	2800日圓	ETC
12月	ANIMASTER PUZZLE	久體深雪事務所	價格未定	PUZ
	GUNSPIKE	CAPCOM	5800日圓	STG
	★GRINCH(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	★HAMUNAPTRA～失去了的沙漠之都～(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG

2000年

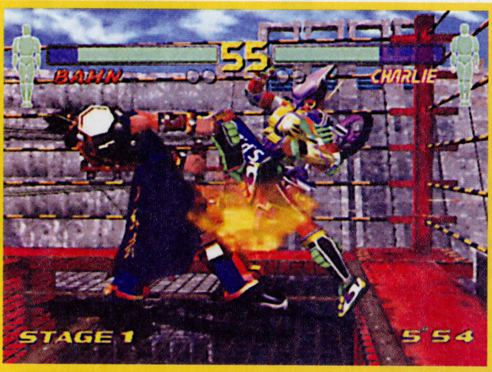
日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
冬	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	METAL MAX WIDE EYES	ASCII	價格未定	RPG
	Anna's Quest(暫稱)	METRO 3D	價格未定	不詳
2000年	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	MACROSS M3	翔泳社	價格未定	ACT
	WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800日圓(預定)	SLG
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	NIGHTMARE CREATURES II(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT

今冬發售

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■SAINT POPINS(暫稱)	NEXTECH	價格未定	不詳
	ILLBLEED	SEGA	價格未定	ADV
	ILLBLEED @barai版	SEGA	價格未定	ADV
	ecco THE DOLPHIN ～Defender of the Future～	SEGA	價格未定	AVG
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800日圓	RAC

2001年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
1月1日	★DE・RA・JET SET RADIO(DREAMCAST DIRECT專賣)	SEGA	5800日圓	ACT
1月18日	■FIGHTING VIPERS 2	SEGA	5800日圓	FIG



《FIGHTING VIPER 2》這套格鬥遊戲當年在香港只是曇花一現，玩過的人相信一定很少。現在SEGA肯為它推出DC版，令大家有重溫它的機會。從最近公開的畫面看來，DC版的表現絕不比MODEL 3版差，頗有完全移植的味道。期望SEGA會為它加入更多的原創模式！



在DC上終於出現本格派的即時戰略遊戲！這套《HUNDRED SWORD》其實早已在SEGA的「net@」遊戲中心推出，移植至DC後內容更顯充實。首先遊戲會有一個單人用的「冒險模式」，玩者不用上網也可以享受到本遊戲的樂趣。另一方面在「對戰模式」中玩者則可以進行網上四人對戰，而且在「冒險模式」中得到的寶物也可以在這模式中使用。

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■NFL 2K1	SEGA	5800日圓	SPT
1月25日	■HUNDRED SWORDS	SEGA	5800日圓	RPG
	■HUNDRED SWORDS @barai版	SEGA	價格未定	RPG
	■我是多啦A夢(暫稱)	SEGATOYS	5800日圓	SLG
	★PRINCESS MAKER COLLECTION	GENEQS	5800日圓	SLG
1月	來玩哥爾夫球吧2新的挑戰	SOFT MAX	5800日圓	SPT
	西風之狂詩曲	SOFT MAX	5800日圓	RPG
2月	■FISH EYES WILD	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SPT
	ELDORADO GATE第3卷	CAPCOM	2800日圓	RPG
	春雨曜日	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
3月22日	★EVE ZERO完全版(暫稱)	GAME VILLAGE	7800日圓(預定)	AVG
3月	■HAPPY★LESSON	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
	NEPPACHI 2001@VPACHI(暫稱)	DAIKOKU電機	價格未定	SLG
	瑪莉與艾莉的鍊金術士	COOL KIDS	價格未定	RPG
4月	ELDORADO GATE第4卷	CAPCOM	價格未定	RPG
春	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6800日圓(預定)	SRPG
	櫻大戰3～燃燒的巴黎～	SEGA	價格未定	AVG
	NBA Hoopz	MIDWAY	價格未定	SPT
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	MYSTEREET	ABEI	價格未定	AVG
2001年	MAGIC the GATHERING	SEGA	6800日圓	TAB
	ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	NIBELUNGEN之戒指	SUCCESS	6800日圓	AVG
	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT
	CULDCEPT SECOND	MEDIA FACTORY	價格未定	TAB
	AERO DANCING i	CRI	價格未定	SLG
	★POWER JET RACING 2001	CRI	價格未定	RAC

發售日未定

遊戲名稱	廠商	價格	類型
仙魔大戰2000假名LEON斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
STREET FIGHTER ZERO III(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
超鋼戰記KIKAIOH(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
春風戰隊V FORCE 2(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
DARK EYES(暫稱)	NEXTECH	價格未定	RPG
超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
莎木 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
DYNIMITE ROBO (暫稱)	童	價格未定	ACT
紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
Angel Present	NEC Interchannel	價格未定	AVG
SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
10SIX～Own.Mine.Defend.Attack.24-7～	發售商未定	價格未定	SLG
COMIC PARTY	AQUA PLUS	價格未定	AVG
OUT TRIGGER(暫稱)	SEGA	價格未定	STG
GAIA MASTER(暫稱)	CAPCOM	價格未定	TAB
BATTLE BEASTER	STUDIO WONDER EFFECT	價格未定	SLG
type-X.～spiral nightmare～	SEGA	價格未定	AVG
FLAG LANCE(暫稱)	TAKUYO	價格未定	AVG
K1 DREAM	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
★AGE OF EMPIRE(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
★TREASURE STRIKE @abarai版	KID	價格未定	ACT
★GET BASS @abarai版	SEGA	價格未定	SPT
★THE HOUSE OF THE DEAD 2 @abarai版	SEGA	價格未定	STG
★ZOMBIE REVENGE @abarai版	SEGA	價格未定	ACT
★DYNAMITE刑事 2@abarai版	SEGA	價格未定	ACT
★章魚之MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ

NINTENDO 64

11月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
21日	罪與罰～地球之繼承者～	任天堂	5800日圓	STG
22日	ROCKMAN DASH	CAPCOM	6800日圓	ARPG
27日	BANJO和KAZOOIE之大冒險2	任天堂	6800日圓	ACT
30日	Dance Dance Revolution featuring Disney Dancing Museum(暫稱)	KONAMI	7800日圓	SLG

12月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
7日	MARIO PARTY 3	任天堂	5800日圓	ACT
14日	POKEMON STADIUM金銀CRYSTAL	任天堂	6800日圓	ETC
12月	ECHO DELTA(暫稱)	任天堂	5800日圓	STG

2001年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
1月21日	■MICKEY'S RACING CHAMPIONSHIP USA	任天堂	6800日圓	RAC
1月	現代大戰略Ultimate War	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	動物番長(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
2月	動物之森(暫稱)	任天堂	5800日圓	SLG
春	SUPER BLACK BASS 64	STARFISH	6800日圓	SPT

發售日未定

遊戲名稱	廠商	價格	類型
FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC
CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
FIRE EMBLEM64(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG

NEO GEO

12月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
21日	THE KING OF FIGHTERS 2000	SNK	38000日圓	FIG

遊戲發售時間表

GAMEBOY

11月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
16日	Dance Dance Revolution GB 2(暫稱)	KONAMI	4800日圓	SLG
17日	心跳俱說 魔法陣咕嚕咕嚕	ENIX	5900日圓	RPG
	真・女神轉生DEVIL CHILDREN「赤之書」	ATLUS	4300日圓	RPG
	真・女神轉生DEVIL CHILDREN「黑之書」	ATLUS	4300日圓	RPG
21日	MONSTER TACTICS	任天堂	3800日圓	RPG
22日	COMMAND MASTER	ENIX	5900日圓	RPG
	AIR FORCE DELTA(暫稱)	KONAMI	4300日圓	SLG
	GRINCH(暫稱)	KONAMI	4500日圓	ACT
	pop'n Music GB Disney tunes(暫稱)	KONAMI	4500日圓	SLG
23日	■去吧！麵包超人～五座塔之王～	TAM	4300日圓	ACT
24日	■MEDAROT 3～PARTS COLLECTION～由Z而來的超戰場～	IMAGINEER	4300日圓	SLG
	仙界異聞錄 準提大戰～TV ANIMATION仙界傳封神演義～	BANPRESTO	3980日圓	SRPG
30日	HAMUNAPTRA～失去了的沙漠之都～	KONAMI	4300日圓	AVG

12月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
1日	■歡迎來到Pia Carrot！2.2	NEC Interchannel	5300日圓	AVG
	GB HALOBOT	SUNRISE INTERACTIVE	4800日圓	RPG
	六門天外MONSTER COLLECTION KNIGHT GB	角川書店	4300日圓(預定)	RPG
	SUPER MIMEL GB MIMEL BEAR之HAPPY MAIL TOWN	TOMY	3980日圓	AVG
	唐老鴨 告訴DAISY	UBI SOFT	4300日圓	ACT
7日	★遊戲王DUEL MONSTERS 4最強決鬥者戰記 遊戲DECK	KONAMI	4800日圓	TAB
	★遊戲王DUEL MONSTERS 4最強決鬥者戰記 城之內DECK	KONAMI	4800日圓	TAB
	★遊戲王DUEL MONSTERS 4最強決鬥者戰記 海馬DECK	KONAMI	4800日圓	TAB
8日	GAME BOY DRAGON QUEST III往傳說去…	EINX	6400日圓	RPG
	電車GO！2	CYBER FRONT	5200日圓	SLG
	DIGIKO之麻雀PARTY	KING RECORD	3980日圓	TAB
	GRANDIA PARALLEL TRIPPERS	HUDSON	4500日圓(預定)	RPG
	DA!DA!DA!突然甩咕來占卜!?	VIDEOSYSTEM	4500日圓	ETC
14日	POCKET MONSTER CRYSTAL VERSION	任天堂	3800日圓	RPG
15日	～進攻COM DUNGEON～DORURURUAGA	NAMCO	4500日圓	ARPG
	HAMSTER PARADISE 3	ATLUS	4300日圓	SLG
21日	★加油佐佑衛門～星空士DYNAMITE出現！～(暫稱)	KONAMI	4800日圓	不詳
22日	■PUZZLE BUBBLE MILLENNIUM	ALTRON	4200日圓	PUZ
	飛龍之拳列傳GB	CULTURE BRAIN	3980日圓	FIG
	可愛寵物店物語2	TAITO	4200日圓	SLG
	好朋友COOKING SERIES 1美味的餅店	MTO	3980日圓(預定)	不詳
	飛龍之拳列傳GB(限定版)	CULTURE BRAIN	3980日圓	FIG
下旬	■多啦A夢之STUDY BOY學習漢字GAME	EPOCH社	3980日圓	ETC
	■多啦之夢之STUDY BOY九九GAME	EPOCH社	3980日圓	ETC
12月	SILVERIA FAMILY 2～上色森林之FANTASY～	EPOCH社	3980日圓	AVG
	蓋鼠俱樂部2	JORDAN	4300日圓	SLG
	金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
	GO!GO!順風車 2	J WING	4800日圓(預定)	RAC
	POCKET COOKING	J WING	4800日圓(暫定)	SLG
	桃太郎傳說1→2	HUDSON	價格未定	RPG
	自爆小子GB(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	RPG
	★WIZARDARY EMPIRE ～復活之杖～	STAR FISH	3980日圓	RPG

2000年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
冬	J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH社	4300日圓	SPT
	金田一少年之事件簿～第10年的招待狀～	BANPRESTO	3980日圓	AVG
	WIZARDARY	ASCII	4500日圓	RPG
	WIZARDARY II LLYLGAMYN之遺產	ASCII	4500日圓	RPG
	WIZARDARY III讚石之騎士	ASCII	4500日圓	RPG
	GIMMICK LAND	ALPHA DREAM	價格未定	ACT
	說話BATTLE	ALPHA DREAM	價格未定	ETC
2000年	GRAND CASINO	ALTRON	價格未定	ETC
	KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
	BILLIARD CLUB	ALTRON	價格未定	SPT
	POP'N POP	JORDAN	3800日圓	PUZ
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
	POKEMON ATTACK(暫稱)	任天堂	3800日圓	PUZ
	RAINBOW ISLAND	ALTRON	價格未定	ACT

今冬

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■HEROHERO君	IMAGINEER	4500日圓	RPG
	SAMURAI KID	KOEI	3980日圓	ACT
	SPACE NET	IMAGINEER	價格未定	RPG
	CROSS HUNTER～AXE HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	價格未定	RPG
	CROSS HUNTER～TREASURE HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	價格未定	RPG
	CROSS HUNTER～MONSTER HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	價格未定	RPG

2001年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
1月21日	■DONKEY KONG 2001	任天堂	3800日圓	ACT
1月下旬	LOVE HINA PARTY(暫稱)	MARVELOUS ENTERTAINMENT	4500日圓	不詳
1月	■好朋友寵物SERIES 4可愛的小貓	MTO	4200日圓(預定)	SLG
	■SUPER ROBOT PINBALL	MEDIA FACTORY	價格未定	TAB
	在POCKET中的王國	HECT	4500日圓	不詳
2月	From TV Animation ONE PIECE夢之路菲海賊團誕生！	BANPRESTO	價格未定	RPG
3月	■薩爾達傳說 不可思議樹之果實～大地之章～(暫稱)	任天堂	3800日圓	ARPG
	■薩爾達傳說 不可思議樹之果實～時空之章～	任天堂	3800日圓	ARPG



經過多次的改動，GAME BOY的《薩爾達傳說》新作的正式名稱終於決定了！本遊戲將會以分成兩部，它們分別為大地之章和時空之章。當然，它們之間的故事和登場人物也會有所不同！想不到GAME BOY遊戲也會有這樣龐大的構成呢！

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	過來吧LASCAL	TAM	4500日圓	ETC
春	元祖！動物占卜GB	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC
	★花樣男兒～ANOTHER LOVE STORY～	TDK CORE	4500日圓(預定)	不詳
2001年	■BRAVE SAGA新章ASTARIA	TAKARA	4800日圓	RPG
	POCKET KING	NAMCO	價格未定	SLG

發售日未定

遊戲名稱	廠商	價格	類型
■BOON BOON CABOON	GAPPUS	3800日圓	STG
■傳說之STARFEE(暫稱)	任天堂	3800日圓	ACT
細小的巨人MICROMAN URBROG戰記2010～多重合體RPG～	MEDIA FACTORY	價格未定	RPG
STAR OCEAN BLUE SPHERE	ENIX	6800日圓	RPG
忍者亂太郎GB GALLARY	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC
在實踐中有用的圍棋殘局	PONY CANYON	3980日圓	TAB
DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
beatmania GB NET JAM(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
POCKEMON PICROS	任天堂	價格未定	PUZ
STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
不思議之迷宮系列第6彈！風來的斯事GB2(暫稱)	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
Pia Carrot TOYBOX	NEC Interchannel	價格未定	SLG
咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
MINI GAME推出了(暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
GAMEBOY WARS POCKET TACTICS	任天堂	價格未定	SLG
MOBILE GOLF	任天堂	價格未定	SPT
CHINESE MONSTERS(暫稱)	CULTURE BRAIN	3980日圓	不詳

GAME BOY ADVANCE

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
2001年發售				
3月21日	KONAMI WAIWAI RACING ADVANCE(暫稱)	KOANMI	價格未定	RAC
	★惡魔城DRACULA CIRCLE OF THE MOON(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
3月	我是航空管制官(暫稱)	TAM	價格未定	SLG
	ROCKMAN EXE	CAPCOM	價格未定	未定
春	WINNING POST FOR GAME BOY ADVANCE	KOEI	價格未定	SLG
	POCKET GT-A(暫稱)	MTO	價格未定	RAC
	DIGI COMMUNICATION	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
	FIRE PRO WRESTLING RING A	SPIKE	價格未定	SPT
發售日未定				
	黃金之太陽	任天堂	價格未定	RPG
	KURUKURU KURURIN	任天堂	價格未定	ACT
	拿破崙	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO CART ADVANCE	任天堂	價格未定	RAC
	GOLF MASTER AGB(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	SILENT HILL AGB(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	桃太郎祭	HUDSON	價格未定	RPG
	PINOBEE之冒險	HUDSON	價格未定	ACT
	多拉A夢(暫稱)	EPOCH社	價格未定	ACT
	TWENTY和魔法之寶石(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	TOP GEAR全日本GT選手權(暫稱)	KEMCO	價格未定	RAC
	松本零士之SPACE HEXITE X(暫稱)	JORDAN	價格未定	PUZ
	F-ZERO FOR GAME BOY ADVANCE	任天堂	價格未定	RAC
	GAME BOY WARS ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	FIRE EMBLEM暗闇之王女(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	HATENA SATENA	HUDSON	價格未定	ETC
	BOMBERMAN STORY(暫稱)	HUDSON	價格未定	ARPG
	森田將棋ADVANCE	HUDSON	價格未定	TAB
	HELLO KITTY MIRACLE COLLECTION(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	ETC
	馬穴大作戰	任天堂	價格未定	SLG
	TACTICS ORGE外傳	任天堂	價格未定	SRPG
	鼻尖合戰	任天堂	價格未定	不詳
	MAGICAL VACATION(暫稱)	任天堂	RPG	
	WARIO LAND 4(暫稱)	任天堂	ACT	

Wonder Swan

12月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
9日	■DIGIMON ADVENTURE 02 D1 TAMER(暫稱)	BANDAI	3980日圓	RPG
	FINAL FANTASY	SQUARE	4800日圓	RPG
	FINAL FANTASY(特製COLOR主機同捆版)	SQUARE	9999日圓	RPG
	GUNPEY EX	BANDAI	2980日圓	PUZ
	LIME RIDER・KERORICAN	BANDAI	3980日圓(預定)	ACT
14日	在哪裡也是蓄鼠3出門的SAFFRAAN	BEC	3800日圓(預定)	ETC
21日	ANOTHER HEAVEN～memory of those days～(暫稱)	OMEGA MICOT	4200日圓	AVG
	TERRORS2	BANDAI	3980日圓	AVG
上旬	■SOROBANG	加賀TEC	3980日圓(預定)	PUZ
12月	仙界傳～TV ANIMATION仙界傳封神演義～(暫稱)	BANDAI	4500日圓	RPG

2000年發售

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
今冬	WILD CARD(暫稱)	SQUARE	價格未定	RPG

2001年發售

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
1月25日	■GUILTY GEAR PUCHI	SAMMY	4500日圓(預定)	FIG
1月中旬	■NAMCO WONDER CLASSIC	BANDAI	4500日圓	SPT
	超級機械人大戰COMPACT 2第3部：銀河決戰篇	BANPRESTO	4500日圓(預定)	SLG
1月下旬	■機動戰士GUNDAM VOL.1 ～SIDE 7～(暫稱)	BANDAI	4500日圓	SLG
	■WITH YOU ～想凝望著你～	SHALRAK	4800日圓(預定)	AVG
	■WITH YOU ～想凝望著你～初回限定版	SHALRAK	6980日圓(預定)	AVG
1月	FLASH～戀人君～(暫稱)	光文社	3800日圓	AVG
	KING BREEDER(暫稱)	SAMMY	價格未定	不詳
2月	SD GUNDAM英雄傳 騎士GUNDAM編(暫稱)	BANDAI	3980日圓	RPG
	SD GUNDAM英雄傳 武者GUNDAM編(暫稱)	BANDAI	3980日圓	RPG
	PRINCESS MAKER做夢的妖精	BANDAI VISUAL	4500日圓	SLG
	DARK EYES ～BATTLE GATE～	BANDAI	4500日圓	SLG
	宇宙戰艦大和號(暫稱)	BANDAI	4500日圓	SLG
3月	■POCKET內的多啦A夢	BANDAI	4300日圓	ETC
	WIZARDARY SCENARIO 1狂王之試練場(暫稱)	BANDAI	4500日圓	RPG
	★Memories Off Festa	KID	4800日圓(預定)	AVG
春	KAPPA GAMES三毛貓HOMES GHOST PANIC(暫稱)	光文社	4300日圓(預定)	AVG

發售日未定

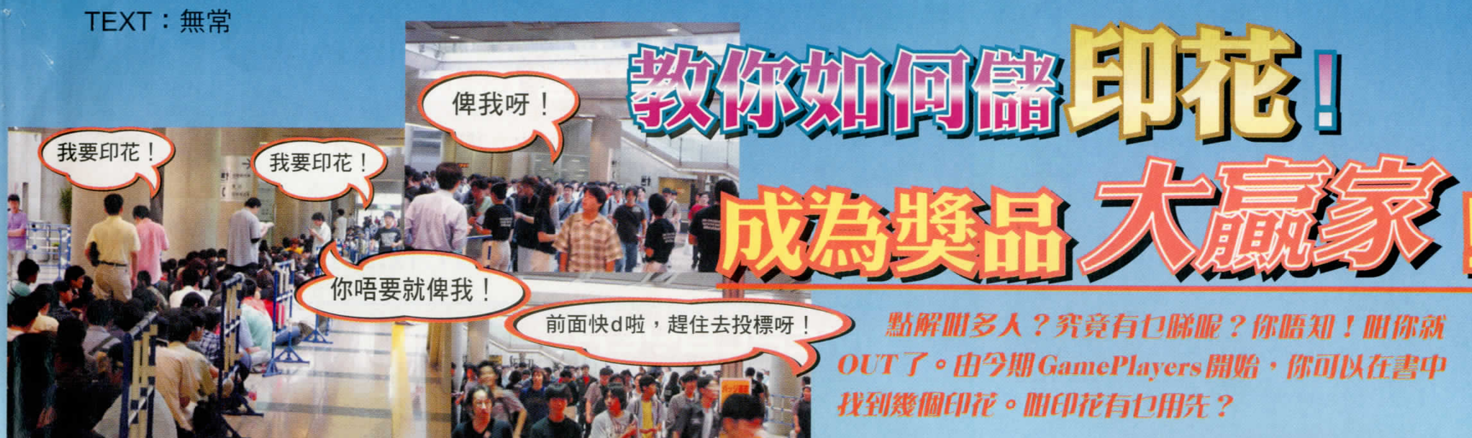
遊戲名稱	廠商	價格	類型
■聖劍傳說2	SQUARE	價格未定	ARPG
■ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG
■CHOCOBO之不思議迷宮2	SQUARE	價格未定	RPG
■GATE DE GET！SERIES SWAN DE QUIZ！挑戰右腦(暫稱)	BANDAI	3000日圓	ETC
■GATE DE GET！SERIES TRIPPLE PUZZLE(暫稱)	BANDAI	3000日圓	ETC
■TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	TAB
FINAL FANTASY II	SQUARE	價格未定	RPG
FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG

NINTENDO GAMECUBE

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
發售日未定	BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG

TEXT：無常

教你如何儲印花！成為獎品大贏家！



點解咁多人？究竟有乜睇呢？你唔知！咁你就OUT了。由今期GamePlayers開始，你可以在書中找到幾個印花。咁印花有乜用先？

玩足一年的每月精選：投標活動

看過前面兩頁的廣告，或多或少都會提起大家的興趣。為了答謝讀者們對GPM GROUP憚漱銕齰A在未來日子中，本集團將會展開一連串的活動。我們在每一個月中，於數碼遊戲嘉年華內舉行重點項目——**投標活動**。現在開始，每一期的Game Plus、i.KIDS、Game Players Magazine及Hyper PC Player都會刊登兩種印花。大家只要有一個印花，就可以**免費**參加我們的**投標活動**！獎品非常豐富，你又怎會錯過！

印花介紹

第一種印花

這是普通**印花**，於集團旗下所出版的書中均有刊登。Game Players Magazine：10個；Game Plus：5個；Hyper PC Player：10個；i.KIDS：10個。雖然**印花**的數量不一，但肯定每期都會刊登，**印花**有效期為一年，大家可以把所有**印花**儲起，看準時機才出手。

第二種印花

上面印了「**E**」的圖樣，並且有號碼以作區分。現在開始，讀者只要集齊每一期不同雜誌（上列四本）的**E印花**，於1月24日後，便可直接換取一張**價值$150的日本人氣遊戲機人物E-CARD**，這是用來網上購物的。只要集齊，無需經過任何抽獎，亦不用付錢，就一定可以得到。

豐富獎品等緊你

今次我們競投的禮物，真的非常吸引呀！大會方面，將會為大家帶來多部娛樂產品給大家，例如有PS2、DC、手機GD92、PalmVx及WonderSwan Colour，以下就是大會提供的獎品數目：

PS2 × 10
DC × 10
WSC × 10
GD92 × 5
PalmVx × 5



入到寶山豈會空手而回？

要在投標中拿取獎品，首要條件，就是要有一定數量的印花。但聰明的你，應該會發覺以一人之力，並沒有足夠力量和其他人比拼。養兵千日，一擊即中，就是大家的策略。以下就是儲印花的方法，不如大家效法一下吧！

方法一：集腋成裘

如果讀者有興趣參加這個投標，怎樣去計算，單靠自己的力量，並不足以投下獎品。因此，如果你有親戚朋友同樣買開的話，無論使用任何方法，都要將印花得到手，那你就有力量去投標了。

方法二：銀彈戰術

看一看投標的獎品名單，你會發覺每一份獎品的價值十分高，很吸引吧！因此，如果於首幾期中，買多d書，就可以儲多d印花。於第一次投標中，也許會一擊即中，冇人夠你多！

方法三：二手書店

當新一期書推出的時候，舊有的期數會便在二手書店中以平價售賣。如果大家發覺那裡有刊登印花的書，就可以以低價購入，比起正常的價格大約低一半，是一個超級成功的策略！

方法四：回收行動

如果你的同學與你一樣，習慣買我們的書，你就可以向他們拿取印花了！只要你的同學並沒有意思去投標，以死纏爛打的方法拿取印花，甚至可以用錢來收買！一旦給你投標成功，真係乜都返晒嚟！

儲得多！优獎機會自然大！

補充地方

大家看見以上的資料，是否覺得很吸引呢？關於投標的詳情，請參閱書中的廣告。不過，大家一定要留意，以任何方法去複製印花（包括影印），並到場作出投標，一經發現便立即永久取消投標資格，所持印花亦會全部作廢。對於任何有關投標活動的事項，大會將保留最後決定權。

獎品數量40份，總值高達港幣$100000！！！

印花

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

換領《鬼武者》E-Card 印花

coupon





影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.1.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd



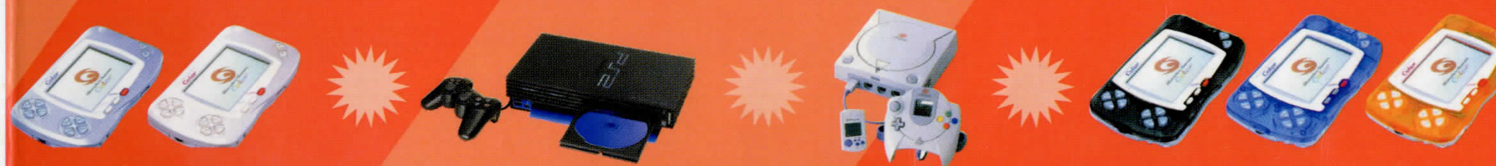






GAMEPLAYERS GROUP

成千上萬送大禮



行動一：憑印花奪新機

獎品總值 $2,000,000！

由即日起，立刻剪下 Game Players DC「遊戲誌 DC」**、Game Players PS「遊戲誌 PS」**、Game Plus 「遊樂誌」、Hyper PC Player 「電腦遊園地」及 I KIDS 「少年王」刊登之【Gameplayers Group 印花】。就有機會由2000年12月9日起，為期一年舉行的『數碼遊戲嘉年華』中，憑印花以$1公開競投PS2、Dreamcast、WonderSwan Color以及其他重量級獎品。

印花愈多，奪標機會愈多，各位萬勿錯過

行動二：遊戲史上創舉



獎金 $18,000,000「一千八百萬」任您來取！

由即日起為期三個月內，只要集齊全套 Game Players DC「遊戲誌 DC」**、Game Players PS「遊戲誌 PS」**、「Game Plus 遊樂誌」、「Hyper PC Player 電腦遊園地」及「I KIDS 少年王」刊登之【換領《鬼武者》E-Card 印花】，即送價值港幣＄１５０消費額的網上購物 E-Card，換領數量不限，多換多獎！首批推出的為《鬼武者》 E-Card，往後會有更多不同遊戲的「角色造型」 E-Card推出，密切留意！！

儲得多＊送得多＊請火速行動

欲知詳情，密切留意本雜誌的最新公布



** Game Players「遊戲誌」將於2000年12月正式分為 —— Game Players DC「遊戲誌 DC」及 Game Players PS「遊戲誌 PS」兩冊發售


GAME
PLAYERS